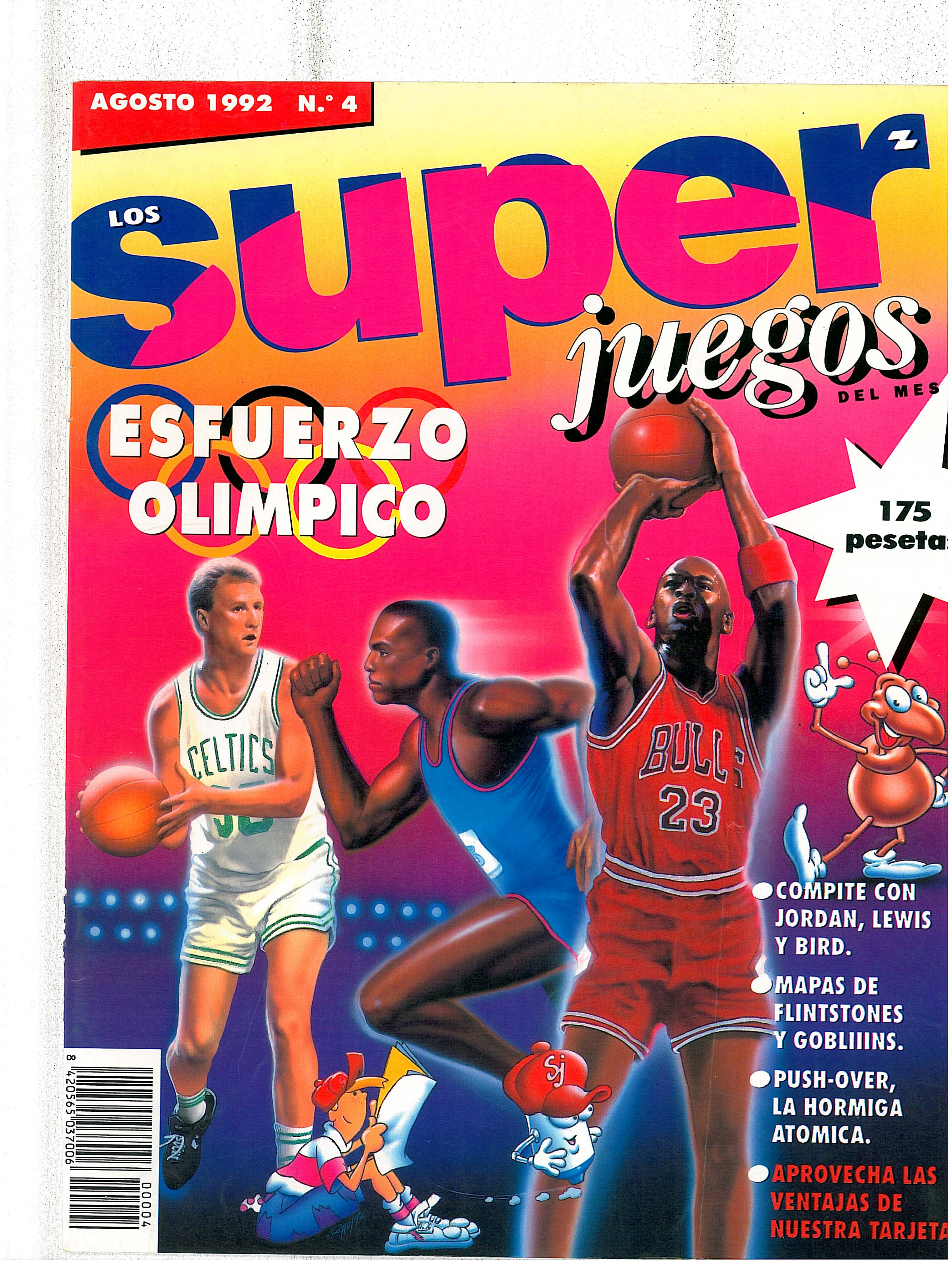

AGOSTO 1992 N.º 4
LOS super juegos DEL MES
ESFUERZO OLIMPICO
175 pesetas
CELTICS
BULLS 23
COMPITE CON JORDAN, LEWIS Y BIRD.
MAPAS DE FLINTSTONES Y GOBLIIINS.
PUSH-OVER, LA HORMIGA ATOMICA.
APROVECHA LAS VENTAJAS DE NUESTRA TARJETA
8 420565 037006 00004

MEGA

LA MAQUINA



RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.



Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



Unitros

DRIVE

A OLIMPICA

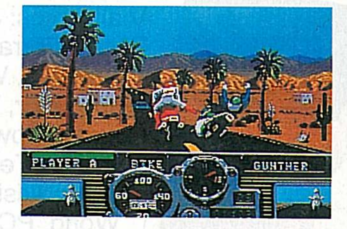


RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.
Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.

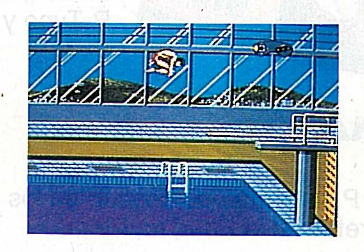
RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.
Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.



RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de 300 juegos a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.
La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.
Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.
Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.

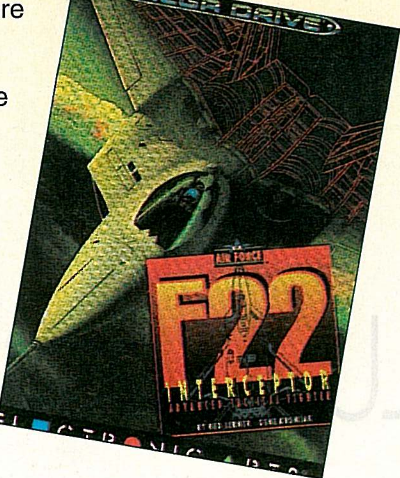




PLUSMARCA MUNDIAL

SUMARIO

Nº 4 - AGOSTO - 1992 - 175 ptas



THE CARL LEWIS CHALLENGE

TU RETO OLIMPICO

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

— más rápido, más alto, más fuerte —

Acepta el desafío de **Carl Lewis** y selecciona, dirige, entrena y controla a un equipo de atletas para que consigan el oro en lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de altura o salto de longitud.

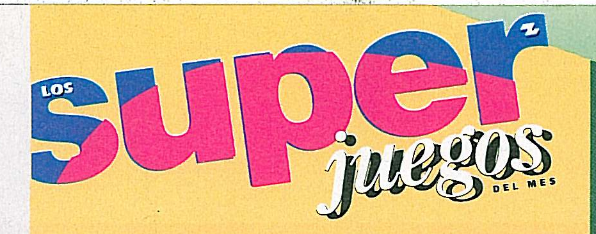
¡Sigue los pasos de Carl Lewis y ve en busca del oro!

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Animación digitalizada de auténticos atletas de categoría mundial.
- Acción simultánea con participación de un máximo de cuatro jugadores, haciéndose cargo cada uno de su propio equipo de atletas.
- VGA con 256 colores.
- Repeticiones de la acción totalmente digitalizadas.
- Sistemas de entrenamiento y opciones de control personalizadas, con análisis estadísticos de los perfiles de entrenamiento de los atletas.
- Hasta cinco opciones de control distintas.
- Soporta sonido Adlib, Soundblaster, Soundmaster y el altavoz interno del PC.
- Requiere 640 Kb RAM.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35





Agosto 1992. Núm. 4

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada y póster), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 175 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



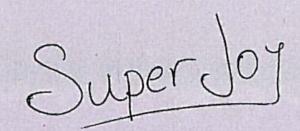
ATLETAS DE FABULA

Este mes culmina un hito histórico para el deporte español. Los Juegos de Barcelona coronarán para el mundo a nuevas figuras que tomen el relevo generacional, pero quienes disfrutamos con los videojuegos podemos demostrar las razones por las que a Carl Lewis, pese a luchar individualmente sólo por el oro en longitud, se le ha llamado *El hijo del viento.* También podemos ganar con Larry Bird un concurso de triples made in NBA o con Michael Jackson volar sobre el parqué en los más arriesgados y espectaculares mates.

Ellos subirán con casi toda seguridad a lo más alto del podio aunque el deporte, como el espectáculo, debe continuar. La alternativa pasa por carreras de coches, encuentros de tenis y combates pugilísticos. En agosto, por otra parte, siempre es conveniente el recuerdo de una fábula: la cigarra y la hormiga. Aquella descansaba mientras ésta acopiaba víveres para el crudo invierno. Pues bien, el mundo de las hormigas podemos reproducirlo laboriosamente en nuestro ordenador y llegar incluso más lejos: nuestra ayuda será vital para que G.I. Ant recupere los nueve paquetes de patatas fritas que perdió su amigo en el **PUSH-OVER**.

Mundos de arcade y simulación que se extienden al lejano planeta DUNE y pasan por el equipo de navegación necesario para llegar hasta él y que podemos experimentar gracias a **SHUTTLE**. Si nuestras aficiones son más terrenas, la II Guerra Mundial con las estrategias bélicas del general Patton también se encuentra a nuestro alcance.

Tanto mis compañeros de SUPER JUEGOS como yo os deseamos unas buenas vacaciones mientras nosotros seguimos trabajando para ofreceros muchas sorpresas en nuestro próximo número. Mientras, disfrutad de los juegos, el sol, la playa y el disco volador que acompaña a este ejemplar.



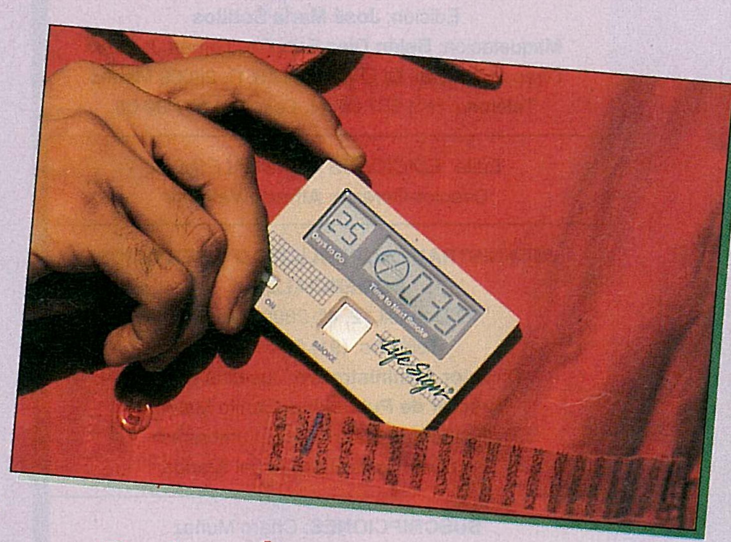
BAZAR

Joystick para NES

El nuevo **MOTHER SHIP** de **Nintendo** permite jugar con los juegos de la ***NES*** utilizando un joystick en lugar de los mandos habituales. Para ello, sólo tienes que introducir el control a través de una cavidad localizada en la parte inferior del nuevo aparato. De esta forma, al accionar los botones, se incide directamente sobre el control.

La tele en tu PC

Ahora ya puedes ver tus programas favoritos de televisión en el monitor VGA de cualquier ***PC*** gracias al sintonizador-convertidor que ha fabricado **MHT Ingenieros**. El equipo controla de forma totalmente digital todas las funciones de brillo, contraste, color y volumen. En sus presintonías pueden memorizarse todas las cadenas de televisión, así como el vídeo o las consolas, cuyas señales busca automáticamente.



Papá, no fumes

Lifesign es un ordenador programado para que el usuario pueda dejar de fumar en tres etapas. Distribuido por **Lial Trade S.A.** (tel. 93-415 22 12), este pequeño aparato, cuyo precio es de 15.995 ptas., registra el consumo diario del fumador a lo largo de siete días y, posteriormente, elabora el programa individualizado que hay que seguir entre los 14 y los 35 días siguientes, según la adicción del usuario.



Adaptador universal Super Nintendo

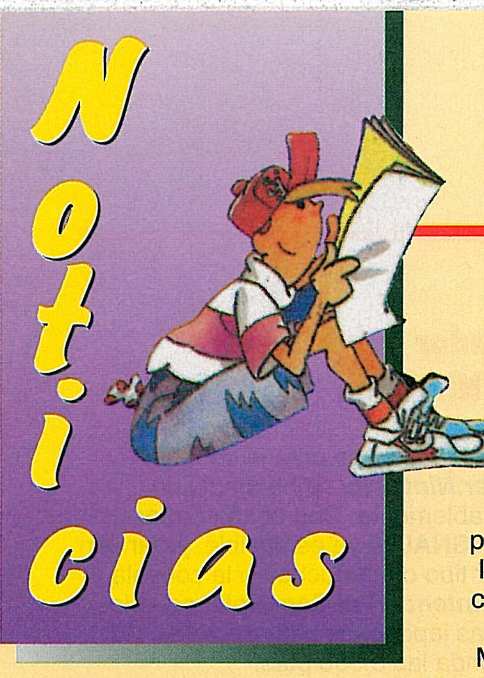
La gama de títulos para la consola ***Super Nintendo*** se ha ampliado considerablemente. Con el adaptador universal **SNA040** ya es posible jugar con cualquier tipo de cartucho en la consola ***Super Nintendo*/Pal Española**, sean los programas japoneses o americanos. Su precio ronda las 3.500 ptas.

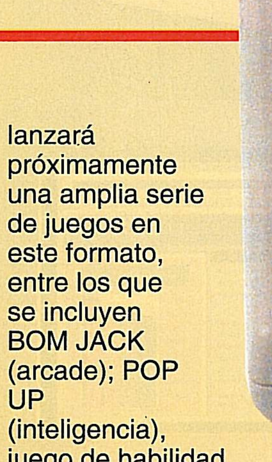
A velocidad de vértigo

Hewlett Packard ha anunciado el lanzamiento para el próximo otoño de la nueva serie de ordenadores **HP VECTRA 486U**, cuya velocidad de procesamiento llega desde los 25 MHz a los 66MHz con sólo incorporar un nuevo chip, que puede ser instalado por el propio usuario en un par de minutos. Los ***HP*** se convertirán así en los ***PC*** más potentes del mercado para el uso de **WINDOWS** y aplicaciones **CAD**.

Sonido autoamplificado

SCREENBEAT reproduce con calidad estéreo la señal de sonido de tu ordenador gracias al amplificador que incorporan los mismos bafles. Son compatibles con equipos ***Macintosh, Commodore, Atari*** y con las consolas más populares. Estos pequeños altavoces (5.500 ptas.), que poseen control de volumen y tono, funcionan con pilas o conectados a la red gracias al adaptador.





Educativos infantiles

La firma **Disney Software** acaba de lanzar una nueva línea de programas educativos en la que se integran títulos como MICKEY´S ABC´S, MICKEY´S 123´S y MICKEY´S COLOURS & SHAPES, destinados a introducir a niños de entre dos y cinco años en la lectura, los números y los colores. Para chavales cuyas edades oscilen entre cinco y ocho años se han creado M. JINSAW PUZZLES y M. MEMORY CHALLENGE. Todos los programas están disponibles para ***PC, Amiga y Atari ST.***



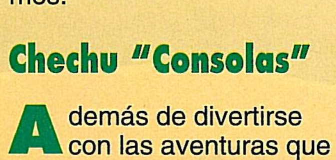
Los juegos educativos de Disney están protagonizados por famosos personajes de los dibujos animados.

Más juegos para Game Boy

Los usuarios de la consola portátil ***Game Boy*** están de suerte. La empresa francesa **Infogrames** lanzará próximamente una amplia serie de juegos en este formato, entre los que se incluyen BOM JACK (arcade); POP UP (inteligencia), juego de habilidad con más de cien pantallas que ya estuvo disponible para ordenador; STREET GANGS (lucha), que permite jugar a dos usuarios simultáneamente, o el NORTH & SOUTH, programa de arcade-estrategia para uno o dos jugadores que está disponible a partir de este mes.

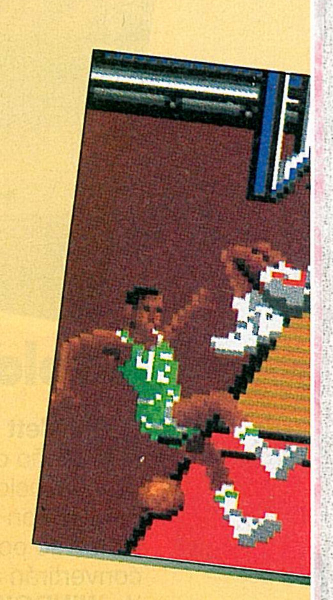


Algunos de los juegos más famosos para los ordenadores están disponibles en la portátil Game Boy.



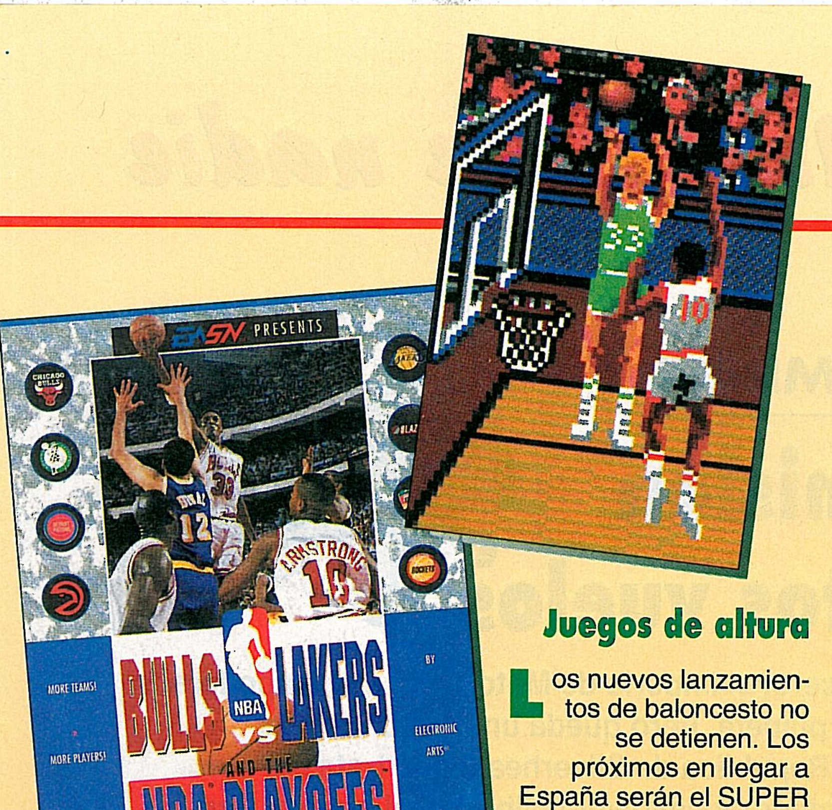
Chechu "Consolas"

Además de divertirse con las aventuras que vive Chechu en la recién estrenada película de Alvaro Sáenz de Heredia, a César Lucero también le gusta vivir otras historias con la consola que acaba de comprarse tras su debut como actor en una cinta en la que ha trabajado junto a Esperanza Roy, Amparo Moreno y Antonio Flores.



César Lucero, protagonista de "Chechu y familia", se divierte con la Game Boy





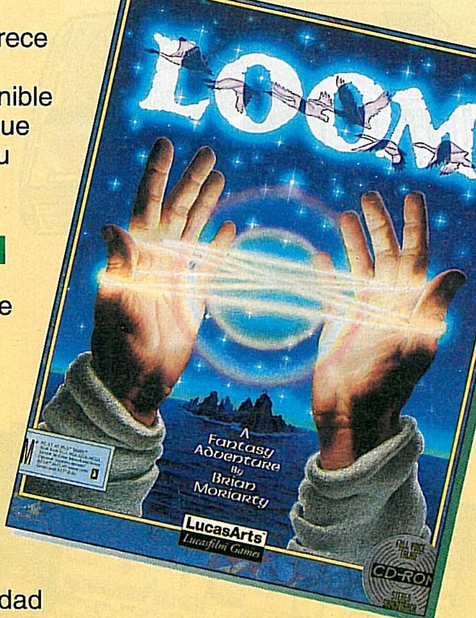
Los nuevos juegos de baloncesto cuentan con el fichaje de los mejores equipos y jugadores.

Juegos de altura

Los nuevos lanzamientos de baloncesto no se detienen. Los próximos en llegar a España serán el SUPER SLAM DUNK, con Magic Johnson como protagonista (***Super Nintendo***); BULLS VS. LAKERS, que presenta otros equipos de la liga profesional y en el que resulta fácil distinguir a jugadores como Jordan o Bird (***Mega Drive***), USA BASKETBALL, que ofrece porcentajes y estadísticas (***Mega Drive***), y NCAA BASKETBALL, que ofrece nuevas técnicas de rotación y estará disponible en ***Super Nintendo***. Que cada cual aproveche su *draft* y escoja.

Loom en CD-ROM

Lucas Arts acaba de lanzar una nueva versión del **LOOM** en ***CD-ROM*** que viene acompañada de un ***CD*** con la banda sonora del juego. Entre sus principales novedades destaca, además de la gran calidad de sus imágenes, la posibilidad de escuchar los textos y no solo leerlos, como en la versión grabada en soporte magnético.



Después del éxito obtenido en los ordenadores llega en CD-ROM con más sonido y voz.



Software fax/módem

El programa **OPEN ACCESS BASICS** convierte tu ***PC*** en un fax/módem totalmente compatible con los modernos sistemas de correo electrónico (***BBS*** y otros). Se pueden recibir y enviar faxes directamente desde su ordenador sin papeles de por medio, ya que todos los mensajes quedaran grabados en disco.



El programa, que tiene un precio de 38.000 ptas., integra procesador de textos, hoja de cálculo, diseñador de gráficos, agenda electrónica, generador de programas y gestor de base de datos.

STEEL EMPIRE

Una misión de altos vuelos

Mega Drive: arcade

En la era del acero, el imperio de Motorhead se ha apoderado totalmente del planeta. Pero queda un último foco de resistencia: la República de Silverhead, que trata de oponerse al dictador y devolver la libertad al pueblo. Para ello deben luchar al límite de sus fuerzas contra un ejército superior en número y armamento.



Los gráficos de fondo son uno de los aspectos más logrados del juego.

Las fuerzas libertadoras cuentan solamente con dos tipos de aeronaves a elegir: los ágiles aeroplanos y los lentos pero más poderosos Zeppelín Z–01. Ambos están equipados con misiles aire-aire y tierra-aire, además de bombas que eliminan a todos los oponentes de la pantalla. A lo largo de los siete niveles en los que hay que enfrentarse al bien organizado imperio aparecen diversos símbolos redondos que aumentan la velocidad, la energía, el poder de disparo, el número de vidas, etc., y facilitan la posibilidad de llegar al final de la misión con éxito.

En vuelo

La primera fase se realiza sobre la ciudad de Rahl, en la que los escollos más temibles son un zeppelín y un tren acorazado. Superados estos objetivos, entramos en el segundo nivel, donde hay que moverse entre las paredes de una zona en la que la visibilidad es escasa, lo que dificulta aún más la destrucción de un poderoso tanque que se cruza en nuestro camino. Ya dentro de la siguiente fase, sobrevolamos las nubes para enfrentarnos a una fortaleza aérea y a un enorme artefacto volador que vuelve a aparecer dos niveles más adelante. Estos se eliminan cuando abrimos un boquete en la rejilla



Al inicio de cada nivel podemos escoger la aeronave más adecuada, según el tipo de enemigos a los que haya que enfrentarse

Con la bomba es posible eliminar de la pantalla a todos los enemigos.

Antes de enfrentarnos con la gran nave de fin de fase, debemos eliminar a un gran número de pequeños adversarios.

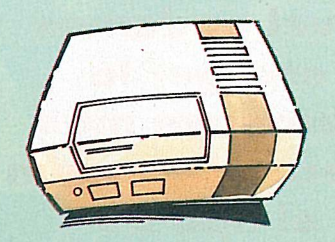
marrón de su parte inferior. La cuarta etapa de la aventura tiene como fin inutilizar las defensas marítimas del enemigo, lo que no se consigue definitivamente hasta que hundamos su bien pertrechado submarino. Después entramos en la siguiente fase, donde volamos de noche para aprovechar el factor sorpresa y aniquilar un galeón flotante.

Para sacar ventaja

El tanque del segundo nivel se destruye cuando disparamos sobre el brazo hidráulico que sostiene su torreta.
Si destruimos la hélice delantera de la fortaleza aérea, podemos obtener una vida extra.
Para que el submarino salga a la superficie, es necesario plegar antes el periscopio.
La continuación de la partida respeta el nivel de disparo, pero no el de velocidad.

El penúltimo obstáculo lo constituye otro tren acorazado y una ballena. Luego encontraremos el cañón que lanza al espacio la aeronave protagonista para enfrentarse, en la batalla definitiva, al acorazado personal del general de las tropas invasoras. Vencer es la única posibilidad de devolver al planeta la libertad. Su futuro está en nuestras manos.

ANTONIO GREPPI Y JAVIER ITURRIOZ

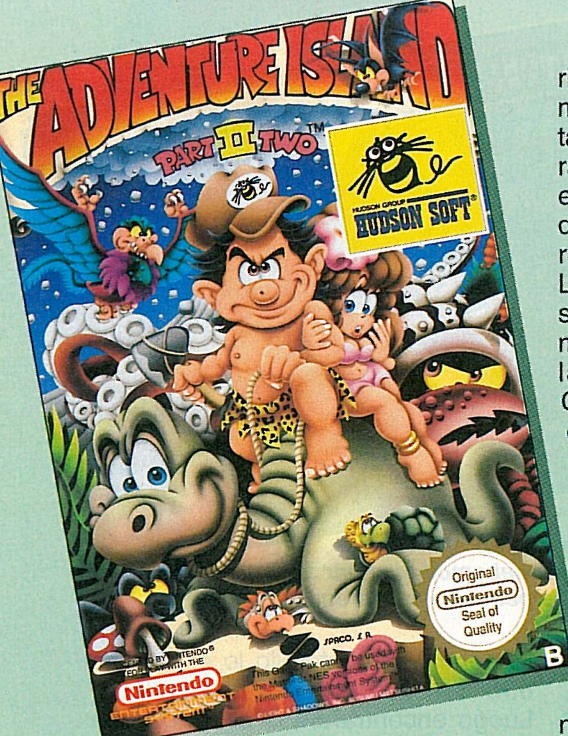


NES: arcade-plataformas



THE ADVENTURE ISLAND II

El aventurero más atrevido



La princesa Tina ha sido secuestrada. Sin dudarlo, Master Higgins emprende el rescate en una arriesgada aventura.

Los que jugaron la primera parte de este entretenido arcade, recordarán cómo arriesgó su pellejo Master Higgins en una peligrosa isla para salvar a la princesa Leilani de las manos de un doctor loco. En la segunda entrega de este programa, la secuestrada es la hermana de Leilani, la princesa Tina. Además, hay otras variaciones respecto a la primera parte; la más importante de ellas es que ahora son ocho las islas que el intrépido benefactor debe conquistar en su rescate desesperado.

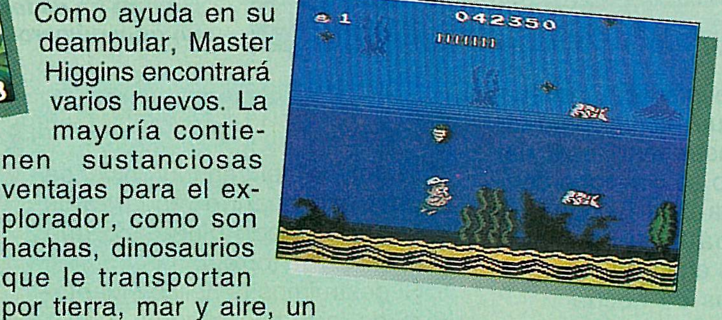
Los enemigos del héroe son toda clase de animales que constituyen la fauna de las islas. Cada una de ellas tiene diversas fases, y, al terminarlas, siempre espera uno de los diabólicos inventos del doctor.

Como ayuda en su deambular, Master Higgins encontrará varios huevos. La mayoría contienen sustanciosas ventajas para el explorador, como son hachas, dinosaurios que le transportan por tierra, mar y aire, un patinete para ir más rápido, leche que repone energía y una campanilla que por unos instantes le vuelve invisible.

Lo más importante para el aventurero es comer toda la fruta y la carne que encuentre, ya que su fuerza se gasta cada que vez que corre y debe reponerla para no quedarse exhausto.

ALBERTO PASCUAL



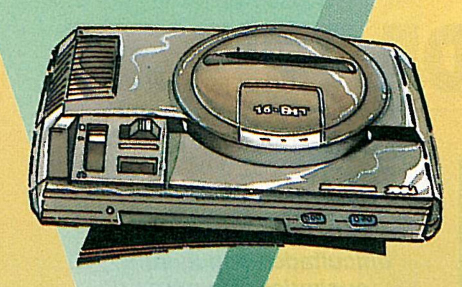


En este juego de plataformas es muy importante la práctica y precisión de los saltos, de gran utilidad para salvar obstáculos o recoger los objetos.

THE ADVENTURE ISLAND II	
Interés:	78
Dificultad:	68
Gráficos:	65
Originalidad:	47
Sonido:	66
Total:	64,8

CONSOLAS

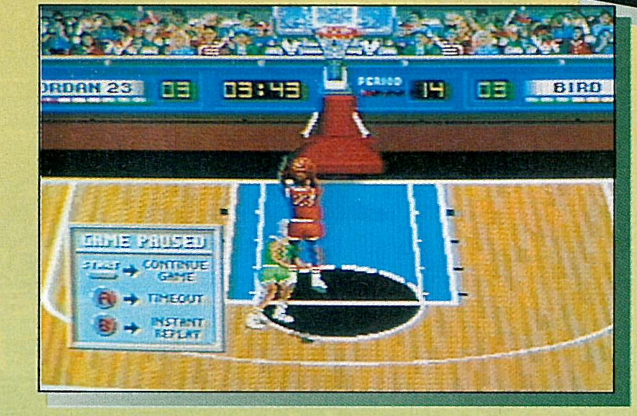
En pantalla



Mega Drive: deportivo

JORDAN VS BIRD

Espectáculo y eficacia



Dentro de la zona, Jordan muestra un excepcional porcentaje de aciertos.

Larry Bird y Michael Jordan no son únicamente dos de los grandes baloncestistas del momento, también pueden figurar dignamente entre los mejores aleros de la historia de la NBA. Un combinado de ambos daría como resultado el jugador perfecto: Bird aportaría una eficacia y un tiro exterior insuperables, mientras que Jordan muestra en sus movimientos la mayor espectacularidad posible y en su cabeza la genialidad de un fuera de serie.

Con este programa volvemos a recuperar la vieja fórmula del uno contra uno. El jugador puede elegir cualquiera de los dos oponentes según la táctica que desee emplear en el partido. Si se prefiere el tiro exterior y se confía en los lanzamientos triples, Bird es el hombre. En caso de que optemos por las entradas a canastas y mates vibrantes, hay que seleccionar a Jordan.

El desarrollo es bastante torpe y lento, no permite movimientos ágiles y dista mucho de simular la realidad de sus protagonistas. De cualquier forma, entendemos que lo más interesante no está en la apertura, sino en los concursos de mates y triples a los que se accede desde la ventana de menús. Ahí reside la gran novedad y la principal atracción de **BIRD VS JORDAN**. Cuatro jugadores pueden beneficiarse al unísono de estas pruebas y el torneo puede hacerse ilimitado.

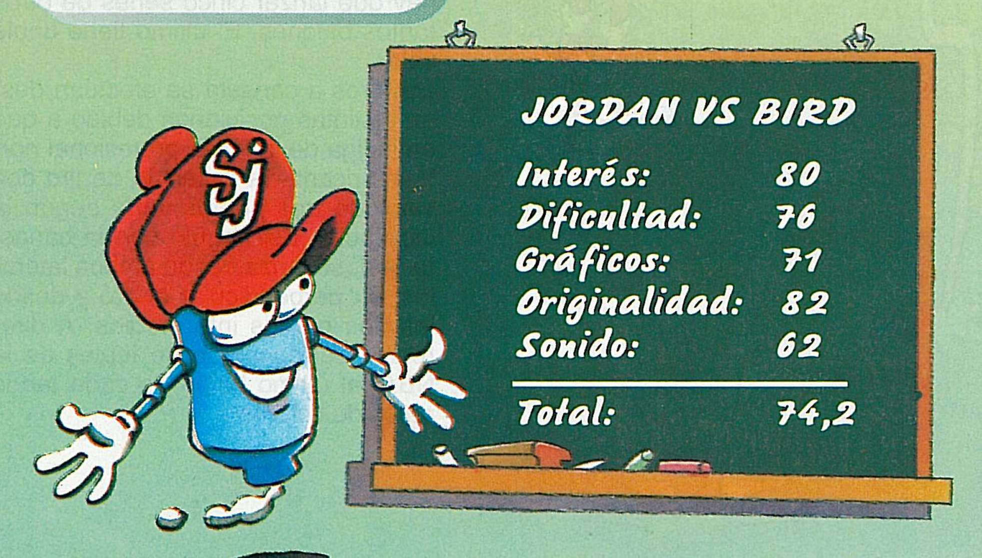
M. BARRERO

Para sacar ventaja

Es importante la posibilidad que ofrece el programa para hacer reversos cuando se está botando el balón. Permite el avance hacia la canasta para que nuestro jugador encuentre una buena posición de tiro. Recuerda: Jordan es más ágil, pero cuando se aparta ligeramente de su rival, Bird encesta desde cualquier posición con suma facilidad.



Aparte de su tiro exterior, Bird es un buen reboteador gracias a su estatura.





CONCURSO DE TRIPLES

Desde los laterales, las dificultades son idénticas a cualquier otro punto de lanzamiento. En perpendicular al aro, las posibilidades de éxito parecen mayores, pero la distancia se incrementa.

Larry Bird ha conseguido una marca muy difícil de superar. Cuando estaba al borde de la recta descendente de su carrera, se creó en EE UU la competencia de lanzamientos triples y fue ganador durante los tres primeros años consecutivos. En un tiempo prefijado hay que lanzar cinco series de otros tantos balones. El último tiene doble valor.

Los tiros a canasta se efectúan desde distintas posiciones debido a que en la liga de la NBA -profesional norteamericana- la distancia de tiro con valor de tres puntos varía según la inclinación del ángulo con la canasta. Así, se lanza desde ambos laterales, en perpendicular al aro y desde los dos puntos intermedios. A diferencia del concurso de triples de la NBA, el último balón de cada tanda no es de colores.

Para sacar ventaja

En el momento de lanzar a canasta, cuando Larry Bird salta en suspensión, notarás como si permaneciera inmóvil durante breve espacio de tiempo. Aprovecha entonces y aprieta el botón de tiro para que el balón entre con toda seguridad por el aro.

A la hora de los lanzamientos debemos exhibir precisión y rapidez, puesto que sólo tenemos un minuto de tiempo para los veinticinco tiros. La transición de los pasos que abarcan la recogida del esférico, la posición y el lanzamiento debe coordinarse como si de un reloj se tratara.

MATES Y PRODIGIOS

Desde los Juegos Olímpicos de Los Angeles (1984), Michael "Air" Jordan asombró al mundo con sus saltos prodigiosos que concluían en espectaculares mates ante el aro rival. Siempre que hay un concurso de esta índole es el gran favorito y sus hazañas deportivas podemos revivirlas en nuestra consola.

Existen diez clases distintas de saltos que concluyen en mate sobre el aro. Desde los más clásicos y sencillos hasta el *Helicóptero*, en el que se hace una especie de molinillo, el *Reverse* o el *Matamoscas*. Este resulta muy espectacular puesto que se lanza el balón al aire para machacarlo a continuación sobre la canasta.

Un jurado puntúa una por una las tres acciones elegidas por cada jugador. No es necesario que se produzca el enceste porque, en muchas ocasiones, la ejecución de un buen salto proporciona una nota tan elevada como la culminación de una canasta con un estilo más zafio. Por otra parte, un acierto pleno resulta empresa harto difícil.

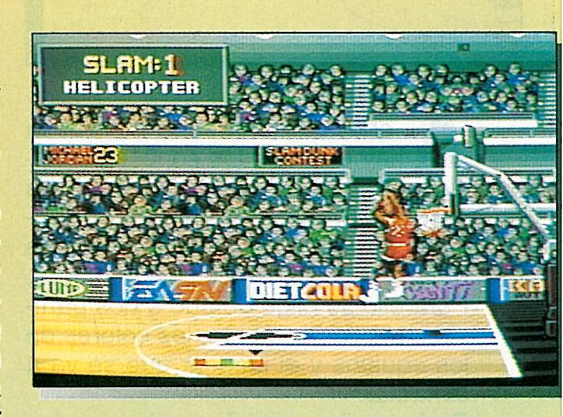
Se pueden elegir en cada turno tres de diez entradas a canasta posibles.

Para sacar ventaja

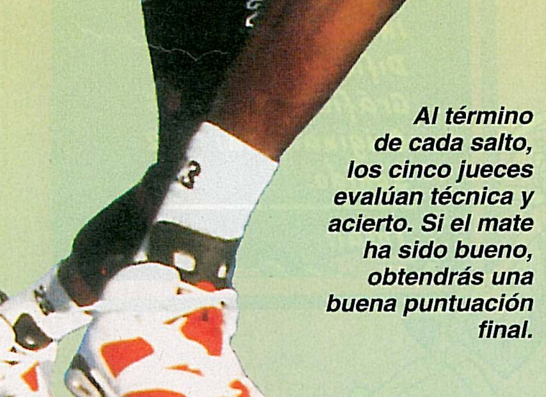
Al término de cada acción aparece en pantalla una barra con tres colores y una flecha encima.

Necesitaremos una buena dosis de entrenamiento para determinar el punto preciso en que ha de producirse el comienzo del salto para cada uno de los estilos.

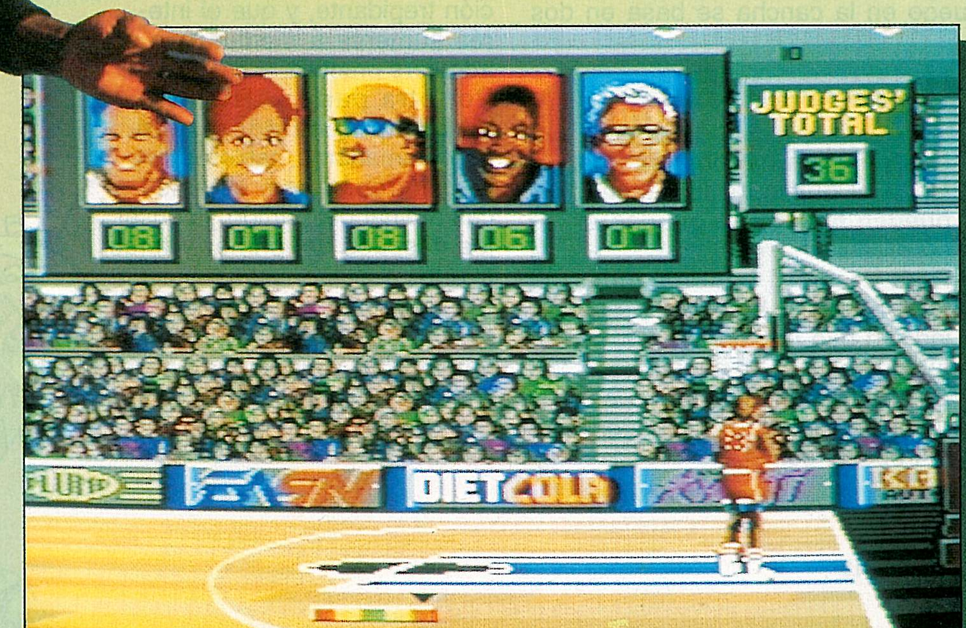
Si se mantiene el botón apretado hasta el final, la consecución de una canasta es muy difícil. Si se suelta un poco antes, en el momento exacto que se debe descubrir en cada una de las variantes, existen más posibilidades de éxito.

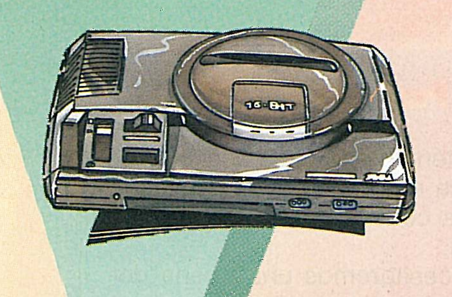


Depende del movimiento elegido que encestemos de espaldas o de cara.



Al término de cada salto, los cinco jueces evalúan técnica y acierto. Si el mate ha sido bueno, obtendrás una buena puntuación final.



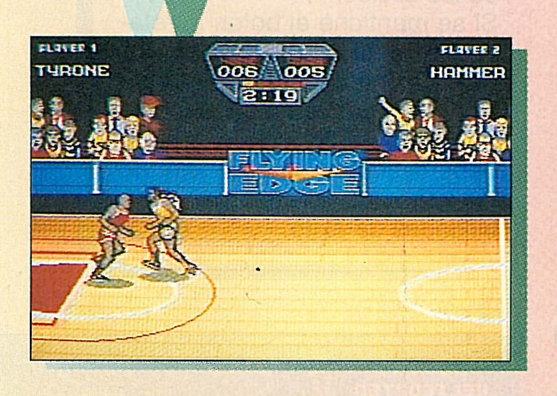


Mega Drive: deportivo

ARCH RIVALS

Juego sucio en la cancha

Este no es un juego más de baloncesto como tantos otros que hay en el mercado. ARCH RIVALS permite participar en una nueva concepción del basket en la que la única regla es la no existencia de éstas. Por tanto, se puede golpear a los rivales para recuperar el balón o simplemente para que no lo reciban, ¡y sin que el árbitro pite falta!



A esta característica novedosa hay que unir los conceptos clásicos del deporte de la canasta. Es precisamente en la utilización conjunta de estos dos aspectos donde radica el verdadero valor del juego. Para ello se elige de uno a dos participantes, los nombres, los colores de los equipos y el jugador que se va a controlar.
Cada equipo está formado por dos jugadores (el ordenador maneja uno y el usuario el otro). El control del juego en la cancha se basa en dos situaciones diferentes: cuando el jugador tienes la posesión del balón, o cuando la tiene un rival. En el primer caso, las órdenes de tiro y pase son dadas por el jugador, aunque también afectan al compañero de equipo, que es controlado por la máquina. El fácil manejo, la rapidez de movimientos y la no existencia de fueras de banda hacen que el partido tenga una acción trepidante, y que el interés aumente a medida que se adquiere práctica.

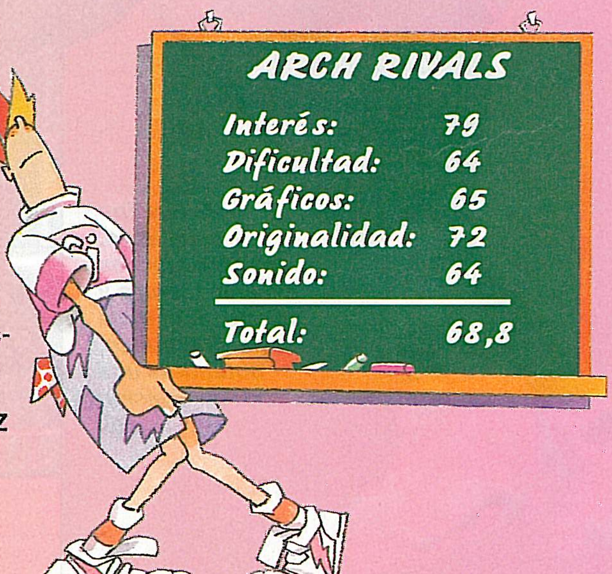


Por otra parte, **ARCH RIVALS** aparece aderezado con animadoras, tableros rotos, entrenadores, estadísticas al final del partido y consejos después del primer y tercer cuarto.
Por todo esto, si te gusta el deporte de la canasta, no dudes en probar esta variante del baloncesto clásico.

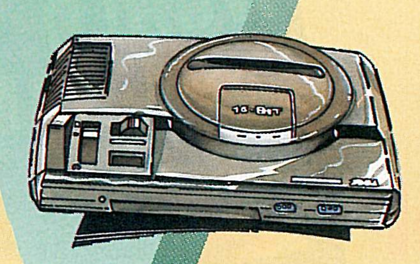
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

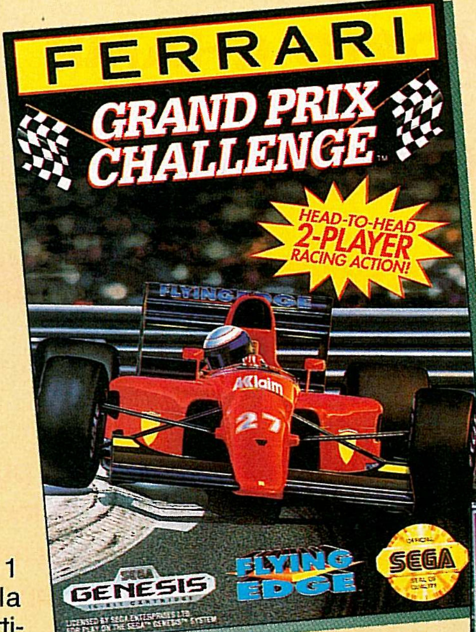
Cuidado con los objetos que lanza el público a la cancha: pueden hacer que pierdas el equilibrio.
Para iniciar el contraataque, ten en cuenta las flechas que indican que hay un jugador de tu equipo fuera de pantalla.
El árbitro también puede ser un obstáculo en tu camino: evita tropezar con él.



En pantalla



Mega Drive: deportivo



FERRARI: GRAND PRIX CHALLENGE

Gladiadores del siglo XX

Las competiciones de Fórmula 1 llegan de nuevo a la consola ***Mega Drive***. Este simulador deportivo traslada al jugador al circo automovilístico a los mandos de una máquina legendaria, el Ferrari 643.

Dieciséis circuitos de los cinco continentes conforman el completo escenario donde se desarrolla este programa. Su objetivo es emular a los campeones de la fórmula reina del automovilismo y conseguir el laurel que distingue a los gladiadores del siglo XX. Para ello cuentas con los correspondientes pilotos y coches diferentes.

Los vehículos pueden transformarse a gusto del jugador para, de este modo, lograr más velocidad, potencia, resistencia al aire y capacidad de frenado.

Además del campeonato mundial, el juego permite correr en cada circuito contra reloj o contra otro jugador, siendo esta última la faceta más divertida del mismo. En esta modalidad, se puede elegir la pista y el número de vueltas, así como escoger el cambio del tiempo meteorológico.

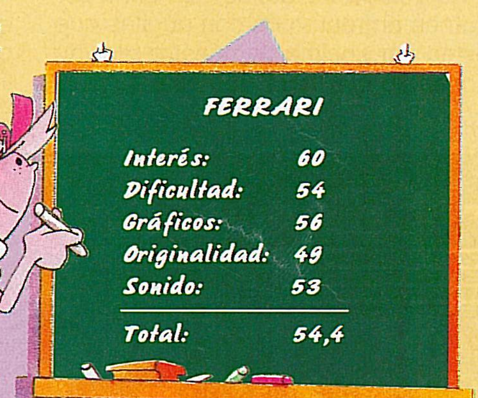
El programa no destaca en el apartado gráfico ni en el sonoro, pero tras unas partidas logra entretener.

ANTONIO GREPPI



El conocimiento del trazado de cada circuito facilita el éxito en la carrera, aunque la mecánica es parte fundamental de las competiciones de Fórmula 1.



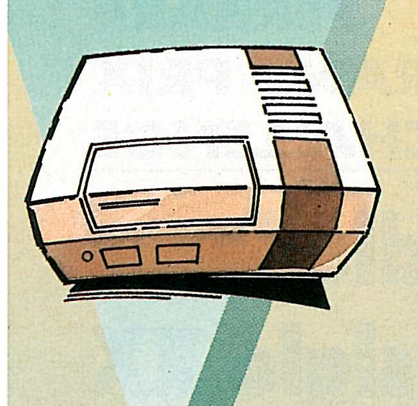


FERRARI	
Interés:	60
Dificultad:	54
Gráficos:	56
Originalidad:	49
Sonido:	53
Total:	54,4

Para sacar ventaja

Si quieres pasar directamente a la carrera, sin correr el calificatorio, retírate en el transcurso de éste. Utiliza la transmisión automática; es más eficaz. Emplea el freno antes de las curvas si no quieres estrellarte. Escoge el coche predefinido por el juego, ya que es el que aporta mejores resultados.

En pantalla



NES: deportivo

WORLD CHAMP

Fuerza y destreza en el cuadrilátero

Los amantes de este deporte ya pueden medir sus fuerzas con los mejores boxeadores, seleccionar la estrategia a seguir y entrenarse para el enfrentamiento con los púgiles que disputan el campeonato mundial en esta especialidad.



El boxeador de color ha propinado un potentísimo izquierdazo al púgil de calzón azul.

El juego presenta tres opciones principales: Ranking, Vs y Competición, estas dos últimas con la posibilidad de combate entre varios jugadores.
En la opción de Ranking es posible alternar combates de entrenamiento y oficiales. Los primeros se desarrollan en un gimnasio, constan de tres asaltos y permiten perfeccionar el estilo, la velocidad, la fuerza, la defensa o la pegada, según se elija antes de la sesión preparatoria.
Los combates oficiales se celebran a cinco asaltos, ante público y con todos los ingredientes de una verdadera velada de boxeo. En ellos podemos enfrentarnos con púgiles que estén por encima de nuestro ranking actual, lo que hará que éste suba si los vencemos, o disminuya en caso contrario.

Segundos fuera

La pantalla presenta seis indicadores, todos situados en la parte superior de la pantalla: asalto, tiempo, dos de fuerza y dos de espíritu. El primero refleja el asalto en que estamos, y el de tiempo, el número de segundos que restan para que finalice. Los indicadores de fuerza muestran la potencia física de cada contendiente, que disminuye al ser alcanzado por los golpes del contrario y conforme va pasando el tiempo. Si la fuerza llega a cero, basta un solo puñetazo para dejar K.O. al desafortunado púgil.
Los indicadores de espíritu dan a conocer el ánimo de los boxeadores, que se incrementa al conectar o esquivar un golpe y se reduce si el que lo hace es el contrincante. Cuando





los indicadores llegan a la zona roja, el siguiente puñetazo derriba al adversario que, a diferencia del caso anterior, puede incorporarse si aún le queda energía para hacerlo.

WORLD CHAMP dispone de cuatro pesos establecidos: *welter*, medio, crucero y pesado. En cada una de estas categorías hay cinco boxeadores a los que hay que hacer frente en la modalidad ranking. Si se logra derrotar a todos, se pasa a la siguiente clase y se consigue, además, una clave para retar a ese mismo adversario en cualquiera de las modalidades.

Los campeones deben entrenar duro en el gimnasio para enfrentarse con garantías en los combates valederos para el título

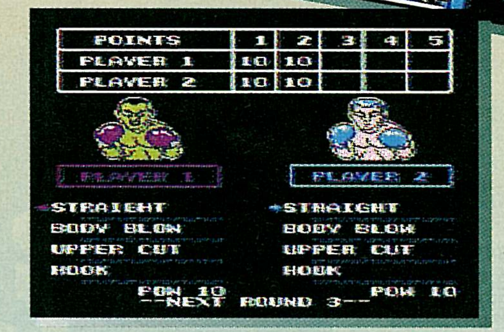
Antes del combate y entre los asaltos, es factible repartir la fuerza de pegada entre cuatro tipos de golpes: frontal, *uppercut*, gancho y puñetazos al cuerpo. Esto permite escoger la estrategia en función de las cualidades del adversario.

Sobre el ring

En el manejo del púgil distinguimos el ataque y la defensa. En ambos se combina el control del pad con los botones para lanzar los golpes mencionados, retroceder, agacharse o bloquear los ataques del contrario. Una vez conocidos los fundamentos, todo está listo para que dé comienzo el espectáculo, en el que se combina la fuerza, la estrategia y la habilidad.

El juego puede finalizar por tiempo o por puntos. El primer caso se produce si alguno de los adversarios es incapaz de levantarse durante la cuenta de protección de diez segundos o si, aunque se incorpore, ha sido derribado tres veces en el mismo asalto. El combate se decide por puntos en caso de que los dos contendientes lleguen en pie hasta el final de la velada. Si hay empate a puntos, la victoria corresponde al púgil que más fuerza conserve.

JAVIER ITURRIOZ



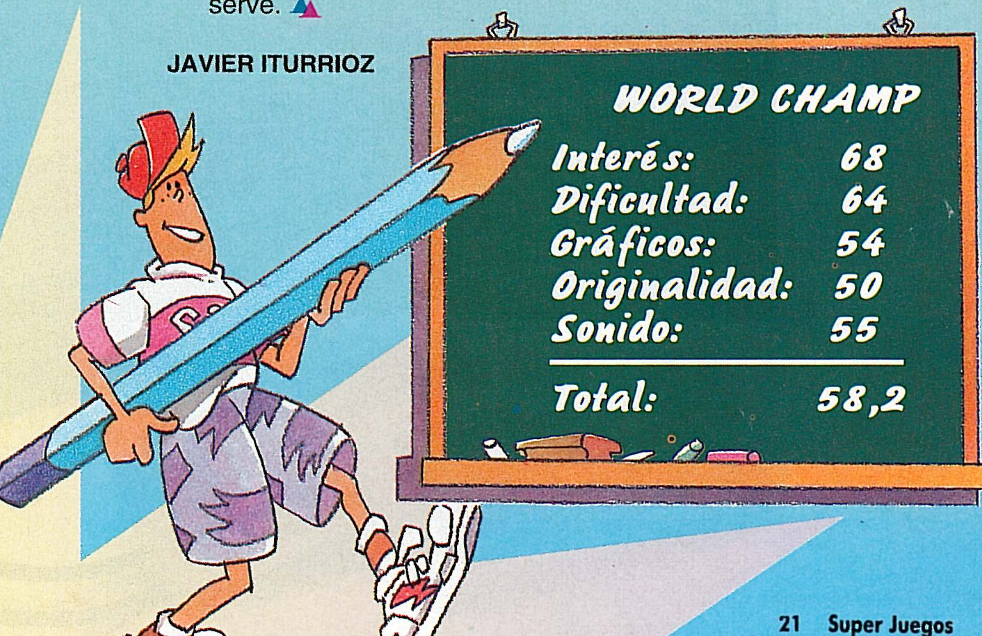
En el menú de opciones podemos perfilar las características técnicas del jugador.

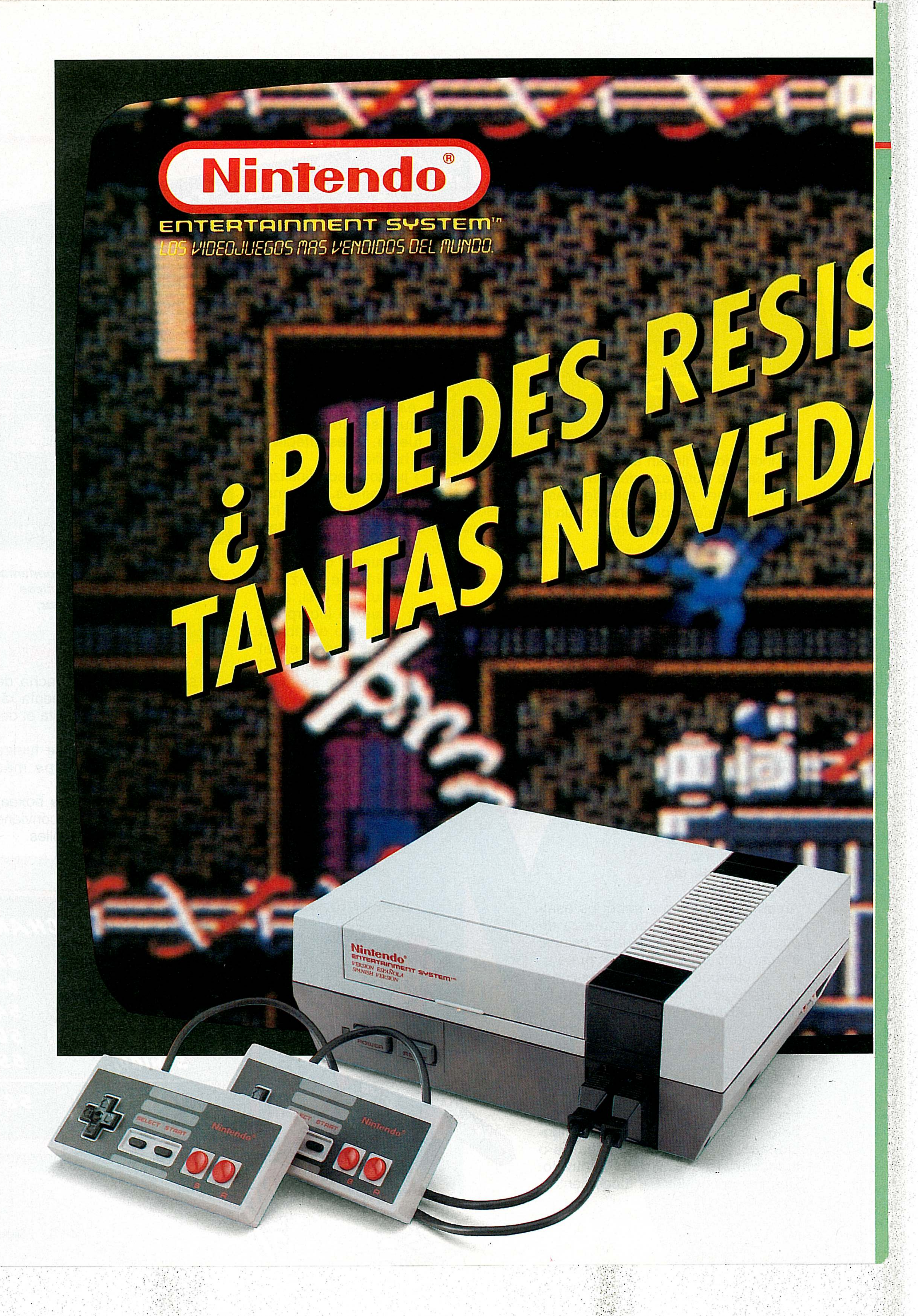
Para sacar ventaja

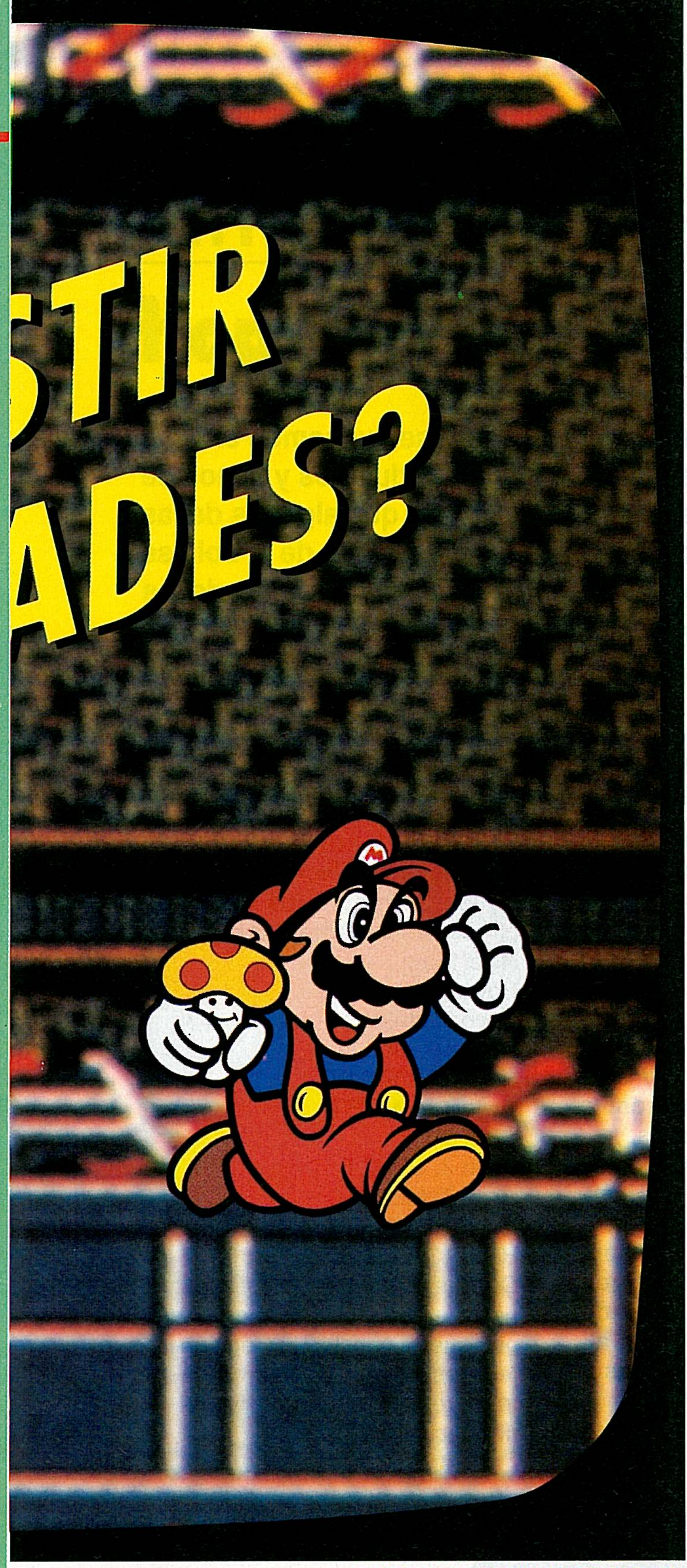
Si se encadena una racha de golpes, el espíritu aumenta rápidamente, lo cual facilita el derribo del adversario.

Es importante acumular fuerza de pegada en el golpe más usado.

Antes de enfrentarse a boxeadores de ranking uno, conviene entrenar los puntos débiles.




Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.
¿PUEDES RESIS
TANTAS NOVED
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER
SELECT START
Nintendo®



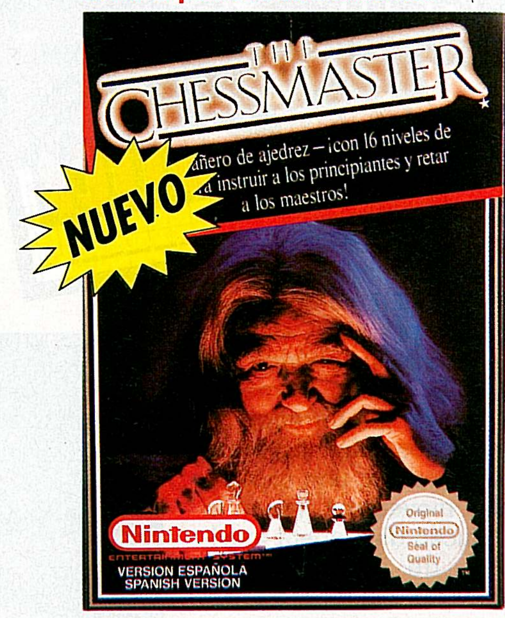
MEGAMAN III™ (ACCION)



MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



SOLSTICE™ (AVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.



Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25

En pantalla



Game Gear y Master System: arcade

PUTT & PUTTER

Ha nacido el pingolf

Como si de un mini golf se tratase, luchamos en este juego contra el par en espacios reducidos y llenos de obstáculos. La novedad estriba en que algunas de las trabas que impiden el movimiento de la bola se corresponden con los clásicos bumpers de los PINBALL, los cuales desaparecen tras varios impactos.



PUTT & PUTTER combina el mini golf con el pinball. Hay toboganes y, peor aún, un enorme peligro acuático. El líquido elemento rodea cada uno de los terrenos de juego y en los hoyos más difíciles no hay barreras e, incluso, una especie de sembrados movedizos frenan la bola y la conducen de manera inevitable fuera de los límites. Afortunadamente, a diferencia del golf, no perdemos dos golpes. Tan solo se acumula uno más en nuestra cuenta y regresamos al lugar del último lanzamiento.

En la consola portátil existen dos niveles de dificultad, pero sólo se puede acceder al de experto en caso de que se supere con éxito la parte más sencilla que, como la siguiente, consta de 18 hoyos.

Cada vez que se golpean los *bumpers* se incrementa la puntuación, que se pierde en caso de entrar directamente con alguno de los password que ofrece el programa cada tres hoyos. Un número ex-

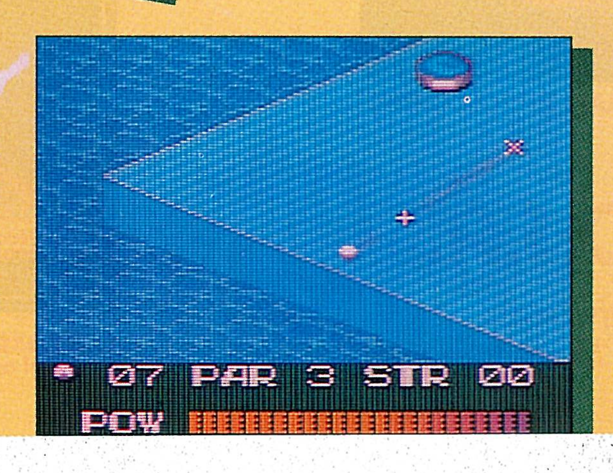
Para sacar ventaja

Con los password que te ofrecemos no tendrás mayores problemas para ver cualquiera de los 36 recorridos que se ofrecen en la ***Game Gear***.

Nivel fácil:
Hoyo 4: OANAR
Hoyo 7: JKGKO
Hoyo 10: LKJLD
Hoyo 13: OAWBP
Hoyo 16: MAZBT

Nivel difícil
Hoyo 4: UBNAT
Hoyo 7: MBQAU
Hoyo 10: UBTBM
Hoyo 13: FLMMD

Con este último podrás llegar hasta el final, por muchos golpes que te cuesten los siguientes tres hoyos. Si quieres entrar directamente en el nivel difícil, teclea PUTT.



Una vez que ha sido seleccionada la dirección, los bumpers sirven de ayuda, pero también son un estorbo. (Game Gear)



Como en cualquier campo de golf, el agua y los desniveles son un problema. (Game Gear)

Por muchos puntos que se obtengan, el éxito final depende del número de golpes empleados en cada recorrido

cesivo de golpes nos elimina directamente.

Bajo el par

En la ***Master System*** el juego adquiere connotaciones distintas. Los tres recorridos opcionales son distintos entre sí, y la mayor dificultad para obtener el par estriba en los obstáculos móviles, que en su mayoría conducen indefectiblemente al agua. En este caso, el programa informa puntualmente de los golpes empleados en cada hoyo y muestra una pantalla -que en todo momento se encuentra a nuestra disposición- con los datos globales de seis en seis etapas. A diferencia de lo que sucede en la ***Game Gear***, estos cuadros son bastante más razonables y comprensibles.

También hay mayor sensación de mezcla en el diseño para la ***Master System***, que se aparta algo más del MINI GOLF en beneficio del PINBALL. No se necesitan passwords a la hora de acceder a niveles superiores, y se hace por ello algo más asequible a pesar de su evidente dificultad. En resumen, todas estas características convierten a **PUTT & PUTTER** en un programa tan original como entretenido, que dispone de una música agradable al principio, pero que termina resultando insistente y machacona, como casi todas.

Para llegar a la pantalla final hay que cubrir los 36 hoyos en un número de golpes aceptable. (Game Gear)

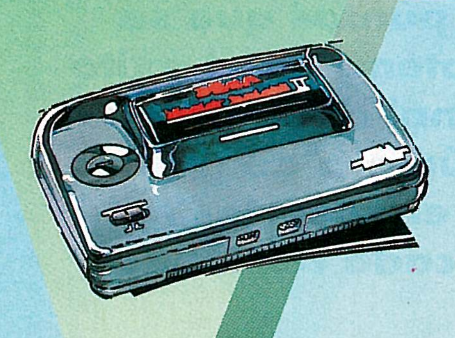
STAGE 1		BALL 6	
NO.	PAR	STROKE	SCORE
1	3	2	– 1
2	3		
3	3		
4	3		
5	5		
6	5		
TOTAL	22	2	– 1

Los recorridos, sinuosos de por sí, se complican con las áreas móviles. (Master System)

PUTT & PUTTER

Interés:	78
Dificultad:	80
Gráficos:	72
Originalidad:	82
Sonido:	70
Total:	76,4

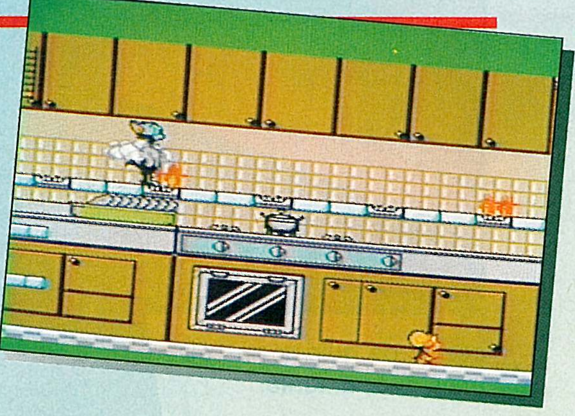
CONSOLAS **En pantalla**



Master System: arcade

TOM & JERRY

Una pareja indisoluble



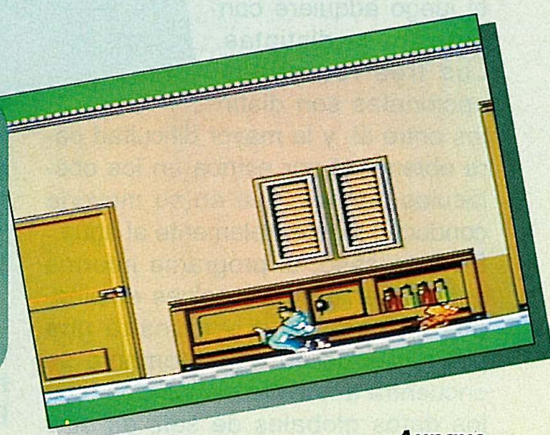
La cocina es un lugar peligroso, ya que los fogones encendidos pueden detener la alocada carrera de Tom.

Se odian como el gato y el ratón, pero llevan juntos toda la vida. Dos de los más famosos personajes de los dibujos animados vuelven a correr sus aventuras en las pantallas de las consolas.
La situación es crítica. La casa se ha quedado sin comida, y Tom intenta comerse al pobre Jerry. El ratón, aunque pequeño, es muy inteligente y hábil, y cuando se mete por ciertos agujeros, pone las cosas difíciles a Tom. El objetivo del juego es conducir al gato por la casa hasta que Jerry caiga bajo sus garras. Para ello deberá recorrer la cocina, el jardín y otros escenarios del edificio.
Cada vez que atrape a Jerry, pasaremos a otro nivel. Por tanto, el juego se basa en la vieja historia del ratón y el gato. Pero si Jerry es más rápido que nosotros y consigue distanciarse lo suficiente, Tom queda fuera de la pantalla y pierde una vida.
En cuanto a los gráficos, su resolución es acertada. Gracias a su diseño, los simpáticos protagonistas recuerdan mucho a los de la televisión. En lo que se refiere al movimiento y al *scroll,* quizá resulten un poco lentos. Una de las claves de estos programas de persecución es que sean rápidos, y este juego adolece de velocidad, aunque no deja de ser divertido.

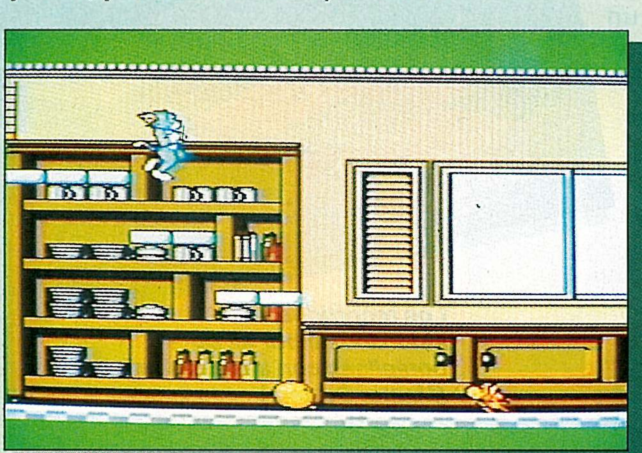
CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

En este juego no es importante que corras; por tanto, conviene ir lento pero seguro. Al final es mejor llegar más tarde que no llegar. Ten cuidado, no vayas a ser el cazador cazado.



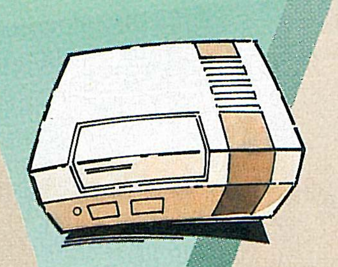
Aunque aparentemente es un animal indefenso, Jerry lanza bombas que estallan cuando las pisa Tom.



A lo largo del juego se encuentran plataformas que son imposibles de eludir.

No confíes en la codicia del gato, porque el ratón es muy hábil y veloz y puede ganar la partida

TOM & JERRY	
Interés:	86
Dificultad:	89
Gráficos:	75
Originalidad:	93
Sonido:	69
Total:	82,4



NES: plataformas



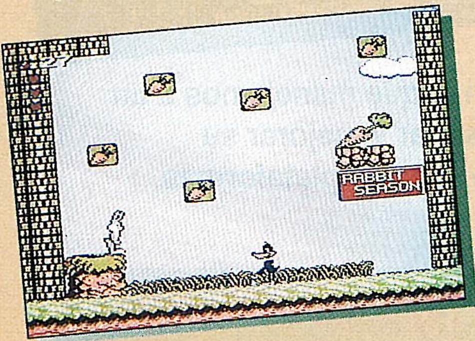
A lo largo de la ruta, Bugs recorre peligrosos senderos y escabrosos precipicios hasta las puertas del castillo del demonio de Tasmania.

THE BUGS BUNNY BLOWOUT

La suerte de ser conejo

Los amigos de Bugs Bunny han organizado una fiesta en su honor. Y no es para menos, ya que, aunque aún parece un chaval, este popular personaje acaba de cumplir el medio siglo de existencia.

Pero otros personajes enemigos de Bugs tienen envidia. No quieren que nuestro amigo llegue a su homenaje y han preparado numerosas trampas en el camino para lograr su propósito.



Vence a los enemigos del conejo más famoso de los dibujos animados y consigue, con las zanahorias, llegar a su fiesta

El viaje de Bugs tiene un itinerario muy amplio que abarca praderas, desierto, bosques, cavernas bajo tierra, montañas y peligrosos senderos que llevan hasta el castillo del demonio de Tasmania, último obstáculo de Bugs en su periplo hasta la fiesta.

Como buen conejo, el protagonista recoge todas las zanahorias que encuentra durante el trayecto, ya que, al finalizar una etapa de su viaje, llega a una pantalla de bonus donde puede conseguir algunas vidas extras participando en un juego para el cual son necesarias como mínimo diez zanahorias.

El peligrosos sendero está lleno de toda clase de monstruos, como martillos andantes, ranas venenosas, fantasmas y otros sevidores del demonio de Tasmania. Después de una etapa se enfrenta al pato Lucas o al gato Silvestre, a Sam, a Elmer con su escopeta o bien a Piolín, enemigos que, una vez derrotados, permiten el acceso a la siguiente fase.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Algunos de los enemigos de Bugs son luciérnagas. Estos insectos están en constante movimiento y cambian de color; el rojo es peligroso, mientras que el azul y el verde son inofensivos para Bugs. También hay bolas de fuego que si son destruidas proporcionan un corazón de vida extra.

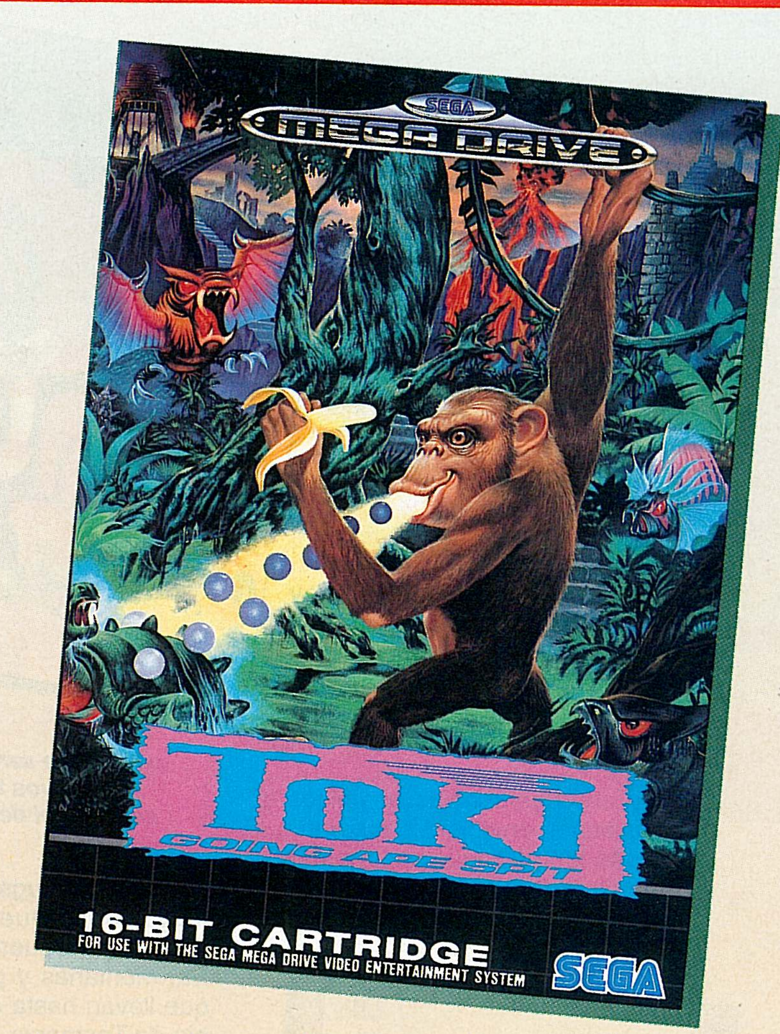
No intentes pegar al pato Lucas, el único modo de vencerle es recogiendo la zanahoria gigante que aparece en algún lugar de la pantalla. El canario Piolín se esconde detrás de la maleza, pero no te metas en ella. Es mejor acercarse un poco y después alejarse deprisa, ya que saldrá detrás de ti, momento en el que es más vulnerable al martillo.

BUGS BUNNY	
Interés:	89
Dificultad:	68
Gráficos:	75
Originalidad:	65
Sonido:	68
Total:	72,6



Mega Drive: arcade





TOKI

Desventuras de un mono enamorado

Variante del juego conocido previamente a través del ordenador en el que manejamos a un feo pero simpático mono. El protagonista es capaz de agacharse, saltar y mejorar su capacidad de disparo a través de distintas pantallas, la mayoría de ellas de plataformas.

La variante de este programa en la consola de 16 bits posee menor riqueza visual y de movimientos que en el ordenador, especialmente en las versiones para ***Atari y Amiga***. Falta la atracción de fondos y dibujos, al tiempo que destaca la endeblez de algunos diseños, como las palancas que permiten saltar más de la cuenta a nuestro personaje.



El desarrollo obliga a que consideremos este programa sin las referencias lógicas en otros casos a sus hermanos de diseño. No obstante, existen algunas coincidencias, como los cambios de nivel, más asequibles en este caso.

Buena presentación

La pantalla de presentación de **TOKI** resulta bastante explicativa. Gracias a ello, y sin recurrir a las instrucciones, sabemos que un malvado extraterrestre ha raptado a la novia de un apuesto ser humano quien, al mismo

Para sacar ventaja

Muchos de los enemigos aparecen de imprevisto. Hay que caminar despacio, disparando para arriba y de frente, en previsión de sorpresas desagradables siempre que no se conozca la pantalla en que jugamos.
Cuando disparamos a las árboles, en el momento que éstos se destruyen sueltan una especie de balas traicioneras. La mejor forma de salvarlas es agachándose o regresando sobre nuestros pasos para quedar fuera de su radio de acción.

tiempo, fue convertido en simio. De esta forma, Toki debe ir en busca de su rival a través de diferentes pantallas para con la intención de rescatar a su chica recuperar su forma natural.

Para ello dispone de una capacidad de disparo que se incrementa a medida que va recogiendo una especie de cajas cuadradas con diferentes iconos que aparecen aleatoriamente según se eliminen distintos enemigos. Estos disparos, con mayor capacidad de destrucción, sólo duran un tiempo determinado por lo que debemos darnos prisa para eliminar obstáculos antes de que se acabe nuestro poder extra.

A lo largo del camino también existen otras ayudas que debemos aprovechar, como unas zapatillas que permiten saltos prodigiosos. De cualquier manera, hay que tener cuidado porque tan pronto como vienen se pueden marchar si elegimos una plataforma equivocada.

El siniestro protagonista del juego no es tal. Eliminando al rival de turno recuperará su forma natural y a su amor.

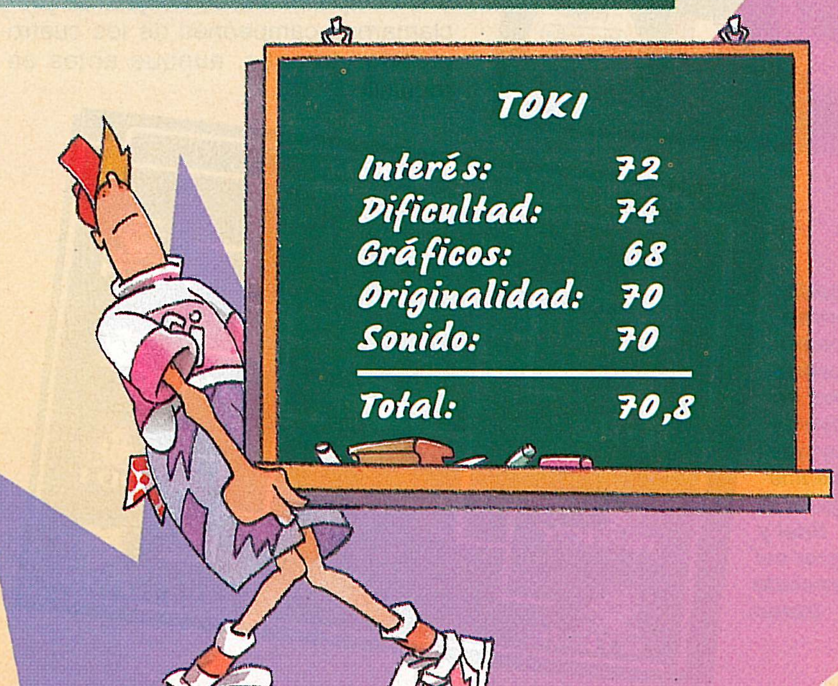
Toki puede agacharse y saltar, aparte de disparar. Son las tres bazas fundamentales para cumplir los dos objetivos prioritarios: recoger la mayor cantidad de fruta posible y eliminar cualquier tipo de obstáculos que aparezcan en nuestro camino.

ALBERTO PASCUAL



Lo único que diferencia este programa de los de las máquinas de los salones recreativos es que puedes jugar sin dinero.

La posibilidad de disparo hacia arriba y de frente es la baza principal para que rescates a la chica y recuperes tu forma humana

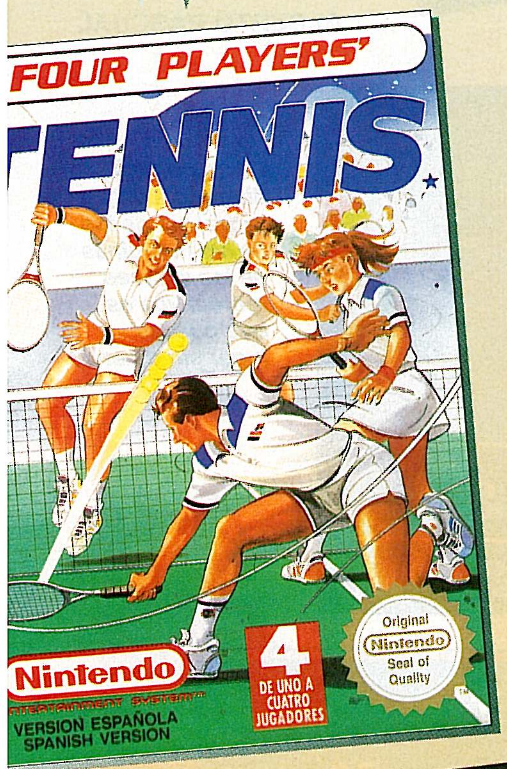


NES: deportivo

FOUR PLAYER´S TENNIS

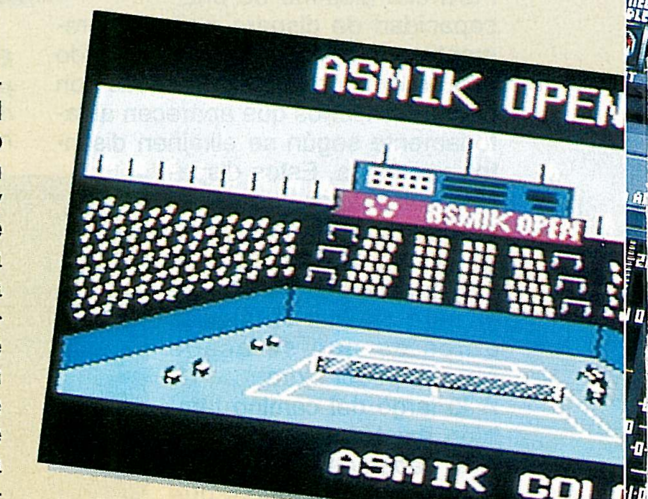
Raquetas de oro

Como cada año, los grandes trofeos tenísticos que componen el Grand Slam han comenzado. En sus modalidades de individuales o dobles, el triunfo espera tras la red



En este clásico simulador del popular deporte de la raqueta, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, existen seis opciones, tres de individuales y el mismo número de dobles. Si se escoge de uno a tres participantes, la computadora actúa como compañera de dobles. Por otra parte, esta modalidad permite disputar directamente un torneo del Grand Slam (Wimbledon, Open de Australia, de EE.UU. o de Francia), en el que se respeta la superficie original de la pista: de hierba, dura y de tierra, respectivamente. Esta varía la velocidad de la bola y facilita el juego desde el fondo de la pista -en tierra- y en la red -en el resto-.

En la modalidad de individuales podemos enfrentarnos a otro jugador o a la computadora, con objeto de proclamarnos campeones de los cuatro grandes torneos, aunque antes es requisito

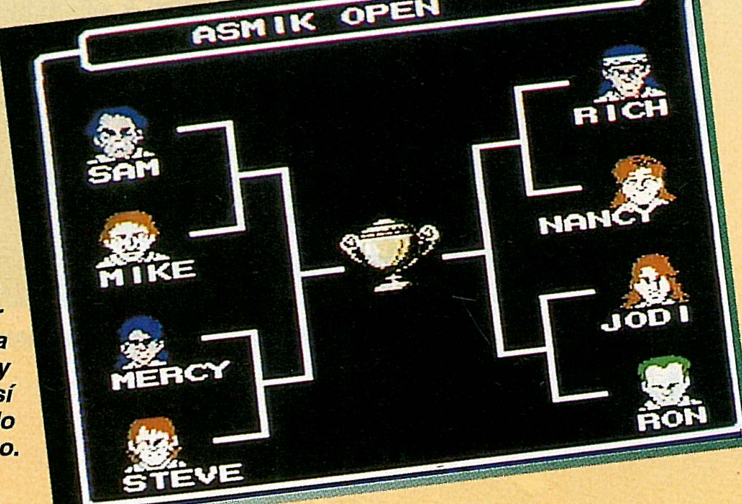


Si se juega en categoría individual, el primer acontecimiento tenístico es el Open Asmik.

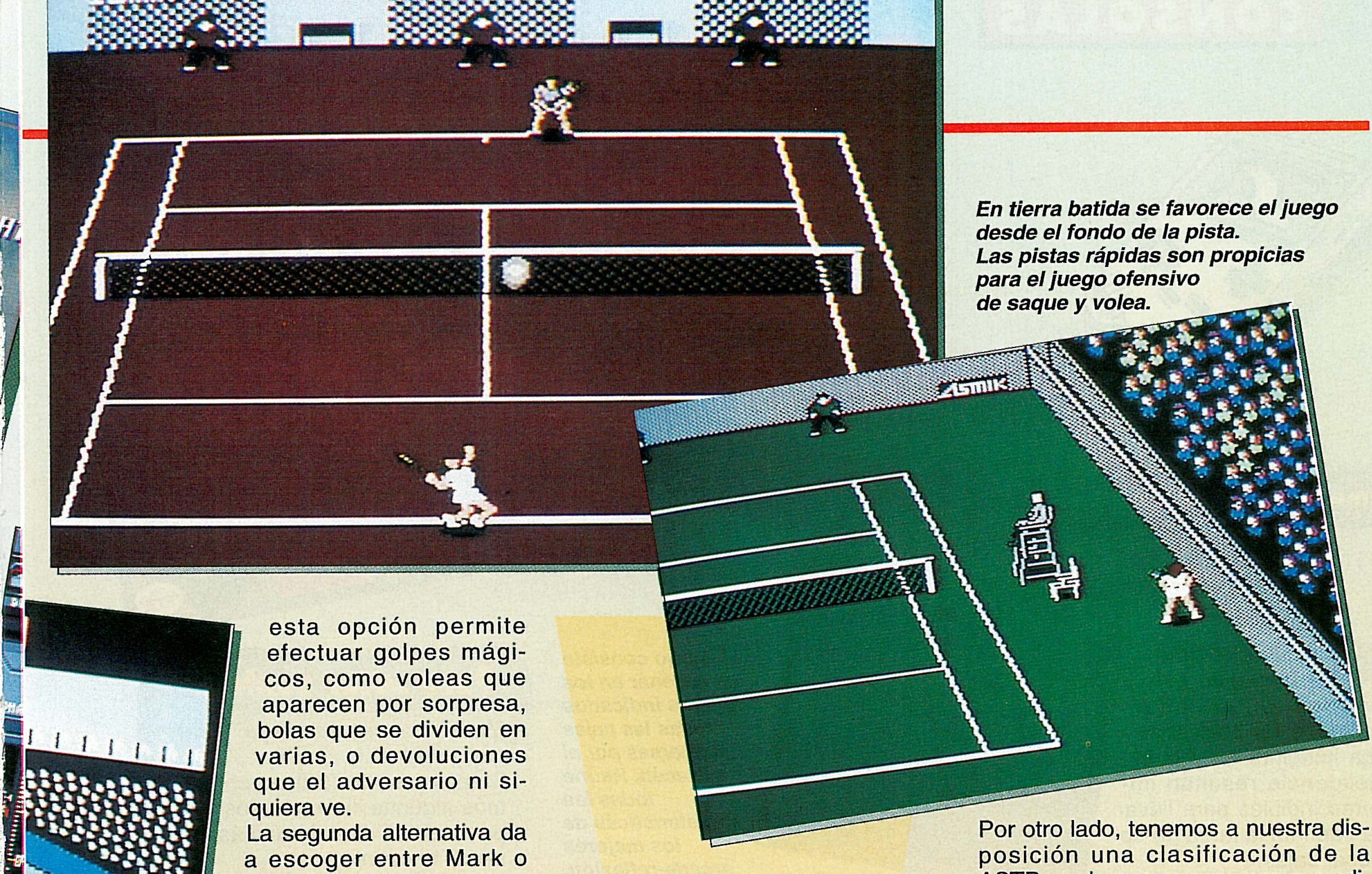
imprescindible ganar el Open Asmik, que se disputa sobre pista de superficie dura.

Segundo servicio

Al elegir tenista, tenemos tres alternativas: la primera consiste en crear un nuevo as de la raqueta. Para ello contamos con veinte puntos, que aumentan progresivamente al ganar encuentros, y que se distribuyen entre la fuerza de los golpes, la velocidad de desplazamiento, la agilidad, la resistencia física, la capacidad de dar efecto a la bola, la concentración y el milagro. De esta manera, se puede crear un tenista a nuestra medida mediante la ponderación de aquellas cualidades que creamos más importantes en el despliegue del juego.Quizás alguien se pregunte que es eso de "milagro"; pues bien,



En cada torneo aparece un cuadro indicador de los rivales que hay que desbancar para llegar a la final y conquistar así el preciado trofeo.



En tierra batida se favorece el juego desde el fondo de la pista. Las pistas rápidas son propicias para el juego ofensivo de saque y volea.

esta opción permite efectuar golpes mágicos, como voleas que aparecen por sorpresa, bolas que se dividen en varias, o devoluciones que el adversario ni siquiera ve.

La segunda alternativa da a escoger entre Mark o Nancy, dos jugadores que ya tienen prefijado su estilo y cualidades. Mark es muy fuerte físicamente, y Nancy posee más técnica, aunque ninguno de los dos puede efectuar golpes milagrosos.

La tercera y última opción consiste en utilizar un jugador creado anteriormente, lo que se consigue mediante los larguísimos códigos obtenidos durante los partidos.

Diseña un tenista a tu medida repartiendo puntos entre ocho cualidades posibles

Por otro lado, tenemos a nuestra disposición una clasificación de la ASTP, en la que avanzamos a medida que nuestros triunfos aumentan, así como consejos sobre la táctica para derrotar a los contrincantes. Todo esto, junto con un sonido más que notable, en el què destaca la voz digitalizada que informa del tanteo del partido, hace que experimentemos la sensación de ser un auténtico profesional del tenis.

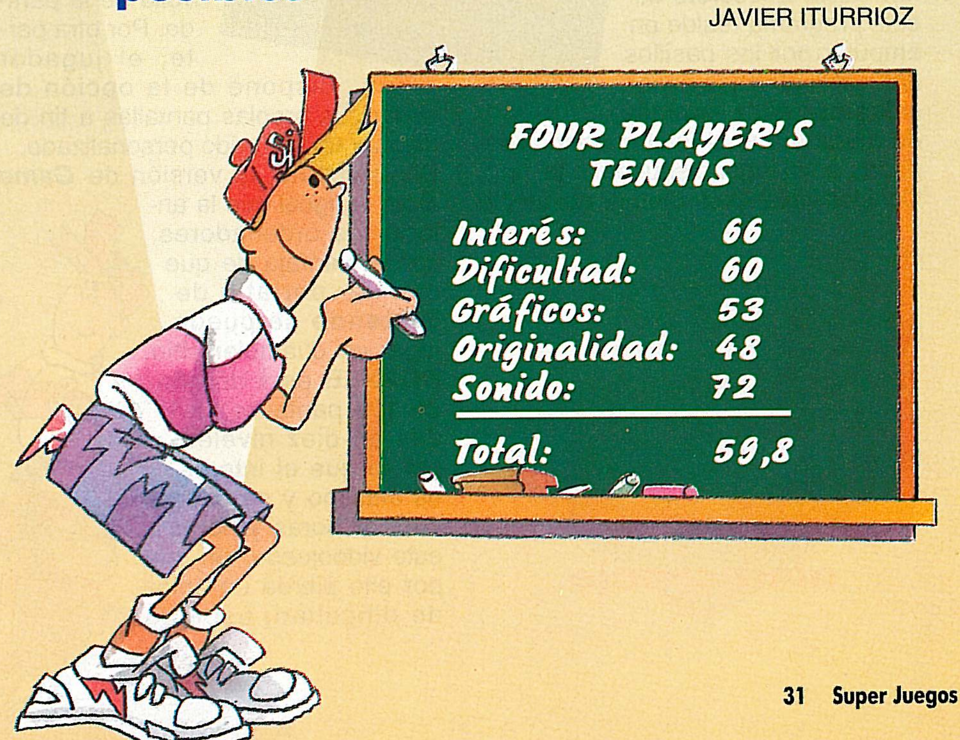
JAVIER ITURRIOZ

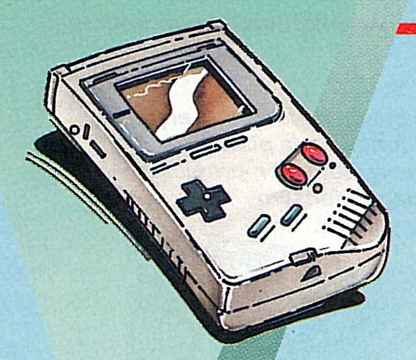
Para sacar ventaja

Con este código puede entrarse en el Grand Slam directamente con Nancy:
KWFR! LNNAD ?FFBC
GIND? QF+HY LE=DA
IFCMK EL*AI IIECJ

El efecto en los saques, especialmente en los del lado derecho, nos permite muchos puntos directos.

Si no llegamos a la bola y apretamos los botones A y B simultáneamente, el tenista se lanza a por ella en plancha.





BOXXLE

El dueño del almacén



Game Boy: arcade-reflexión

Un simple almacén puede convertirse en un lugar plagado de sorpresas. La imaginación y la inteligencia resultan imprescindibles para llevar a buen fin la tarea de colocar cajas.

Como conocido precedente de este pasatiempo existe ya el **SOKOBAN**, que encandiló a miles de usuarios de ***PC*** y que hoy todavía se recuerda como una de las mejores producciones del mundo de la informática. El secreto de este programa reside en empujar por los pasillos una serie de cajas esparcidas por cada pantalla, de manera que al final queden ordenadas en el lugar dispuesto a tal fin. Conviene planificar bien la estrategia que se va a seguir antes de comenzar los movimientos de las cajas, ya que una mala colocación de tan sólo una de ellas dificulta enormemente el desarrollo de la partida. Por otra parte, el jugador dispone de la opción de editar sus propias pantallas a fin de diseñar un recorrido personalizado.

Básicamente, la versión de ***Game Boy*** es igual que la anterior de ordenadores, con la ventaja de que con la portátil de **Nintendo** se puede jugar en cualquier sitio. **BOXXLE** está dotado de 108 pantallas, divididas en diez niveles, por lo que el interés es altísimo y se pueden dedicar horas y horas a este videojuego, sin que por ello pierda un ápice de dificultad, aspecto básico en esta clase de arcades. Por otro lado, los gráficos del cartucho son buenos, a la vez que sencillos. El sonido se limita a una melodía que se repite insistentemente y que sólo cambia tras haber solucionado cada pantalla.

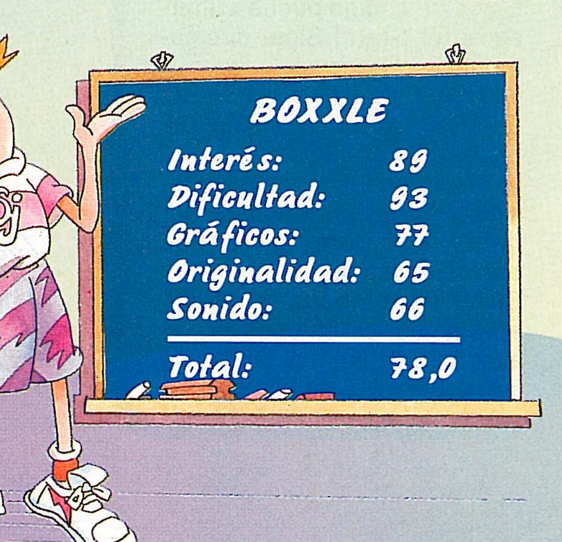
CARLOS YUSTE

El juego consiste en ordenar en los lugares indicados todas las cajas dispersas por el almacén. Reúne todas las características de los mejores arcade-reflexión.

Para sacar ventaja

Muchas veces es mejor mirar que actuar.
Para ponértelo fácil, te ofrecemos algunas claves de los tres primeros niveles (lo demás corre de tu cuenta):
Nivel 1: BHBH, BMBM, BXBX, DBBD
Nivel 2: DDBG, DMBN, DXBY, GBBG
Nivel 3: GDBH, GHBK, GMBP, MBBM

Planea tu estrategia cuidadosamente y llega a ser un maestro en almacenaje





ROMPE CON TODO

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco durísimas fases infectadas de dinosaurios trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago para un trago tan duro.
¡No te faltará!.

Vive una Aventura
SEGA

Unitros

En pantalla



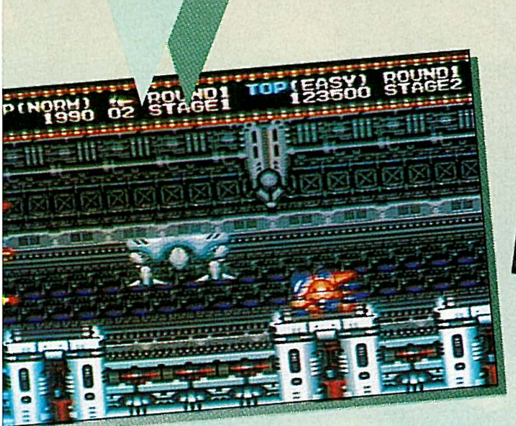
Master System: arcade acción

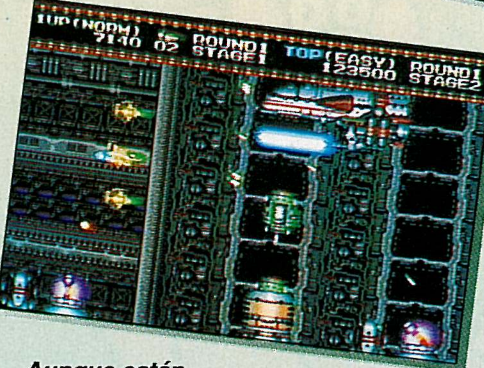
ZERO WING



Payasos galácticos

¿Payasos o dragones futuristas? En todo caso, una nariz para no fiarse.





Aunque están bien iluminados, es difícil huir de los disparos con forma de tubos fluorescentes.

En teoría, el asunto consiste en que Cats, jefe de una banda de piratas galácticos, dispone con aviesas intenciones su flota de bucaneros, y nosotros, al mando de la última nave espacial, debemos combatirla. En la práctica nos encontramos ante un nuevo producto donde nos enfrentamos a objetos volantes no identificados, y en el que nuestro potencial bélico se incrementa a medida que avanzamos en el juego.

Evidentemente, **ZERO WING** tiene sus peculiaridades. Por ejemplo, un cierto sentido del humor en los monstruos rivales, que lanzan desde rayos láser que remedan tubos fluorescentes, hasta bocanadas de fuego que recuerdan a un payaso o nos remiten a la imagen de futuristas dragones.

Hay un evidente derroche de imaginación, y deseamos que el avance no se detenga para observar nuevas pantallas y otros antagonistas, pero el triunfo es demasiado complicado y debemos armarnos de paciencia.

El programa ofrece distintas opciones que lo mejoran con respecto a otros del mismo estilo. Entre ellas, permite elegir diversas bandas sonoras y muestra en pantalla la puntuación máxima del nivel en que te encuentras y la del último asalto o etapa.

M. BARRERO



Para sacar ventaja

La primera opción que hallamos en forma de bola coloreada triplica nuestra nave. Aunque disparan los tres **ZERO WING**, únicamente seremos abatidos cuando el enemigo acierte en la nave central. Utiliza tranquilamente la superior y la inferior como escudo.

No hay por qué recoger todas las mejoras de armamentos que se nos ofrecen. En algunas circunstancias merece la pena desestimar algunas en favor de las verdes -tipo misil-, que nos harán más cómoda nuestra aventura.



ZERO WING

Interés:	74
Dificultad:	81
Gráficos:	75
Originalidad:	68
Sonido:	72
Total:	74

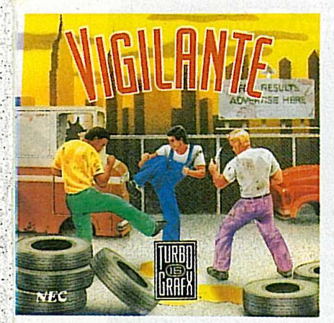
NEC

TURBOGRAFX

16 BITS

¡¡ La consola profesional de las salas de juego a tu alcance !!

BLAZING LAZERS
La Tierra está amenazada por el Escuadrón Negro. Con su gran poder destructor, sólo tú, al mando de tu nave, puedes hacerle frente. Aumenta tu potencia de fuego. El enemigo es numeroso.



VIGILANTE
Unos matones de Nueva York tienen secuestrada a tu chica. Y ellos no vendrán a por tí de uno en uno.
¡A por ellos, Vigilante! o nunca verás su sonrisa otra vez...



DRAGON SPIRIT
Amur, el espíritu del dragón, anida en tu interior. Surca el cielo y destruye enemigos con bolas y bocanadas de fuego. Rescata a Alicia cogiendo cabezas de dragón y libérate del hechizo.

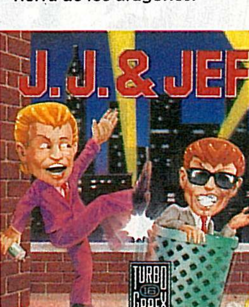


POWER GOLF
Concéntrate y elige bien tus p
los. ¿Por qué? Porque las tra
pas son reales. El agua es real,
pelota es real. ¡Tan real que d
berás preveer las dificultades d
campo y la propina para el ca

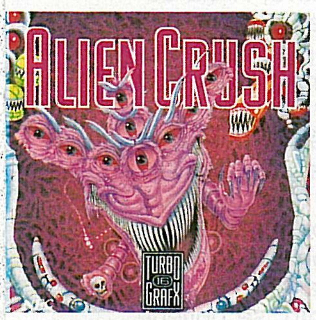
SPACE HARRIER
¡El Hit de los Arcade! Las fuerz
del mal han invadido la Tier
Tú debes luchar y expulsar a
horda hostil. Utiliza tu lancha p
ralizadora de energía y salva
Tierra de los dragones.

OFERTA DE LANZAMIENTO
CONSOLA MAS JUEGO
BLAZING LAZERS
22.950 Ptas.

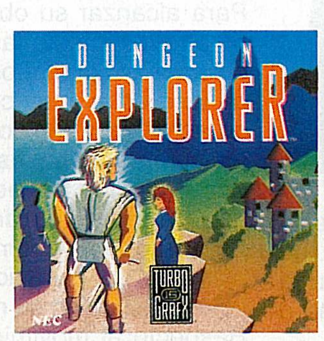
Se ofrecen distribuciones por zonas.
Comercializado por **COMPUDID:**
Tlfno: 91/ 3164030, 91/3163431 / 908603379
Fax: 91/ 3162613



JJ AND JEFF
Tú puedes ser JJ, o puedes s
Jeff; un detective excéntri
Pero tienes que utilizar la ca
za, los pies y tu arma secre
(Spray-Can), contra 30 enemig
diferentes. ¿Y las patatas frit



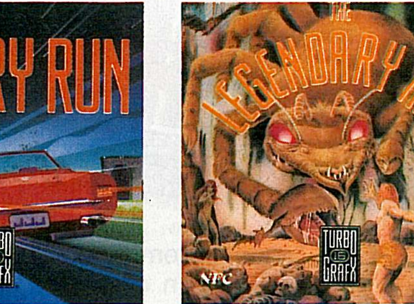
ALIEN CRUSH
Imagina un pinball viviente... con extraterrestres y mundos extrafalarios disparándote. Tú controlas los mandos y la velocidad de la bola. Gráficos surrealistas con electrizantes sonidos de Arcade.



DUNGEON EXPLORER
Estás en un mundo extraño, lleno de magia y peligros ocultos. Utiliza a tus amigos contra el malvado Rey Conquistador: Natas. Rescata la piedra hechicera del interior de las mazmorras...



VICTORY RUN
¡Corre el Rally París-Dakar! Suda las rectas y las dunas del desierto. Elige tu mecánica: el Rally es largo y tú debes aguantar para poder llegar a Dakar. Allí, puedes ser el triunfador.



LEGENDARY AXE
Eres Gogan. Tu misión: rescatar a la bella pelirroja, Flate. Eres fuerte, pero además tienes aguijón, un hacha sagrada y el culto salvaje a Jagu. Abre niveles ocultos y gana vidas extras.

R-TYPE
Bido es un maníaco programa
para gobernar el espacio. Sólo
puedes paralizar sus estrafalar
armas mutantes. ¡Buena suer
Eres la última esperanza de la
vilización del Universo...

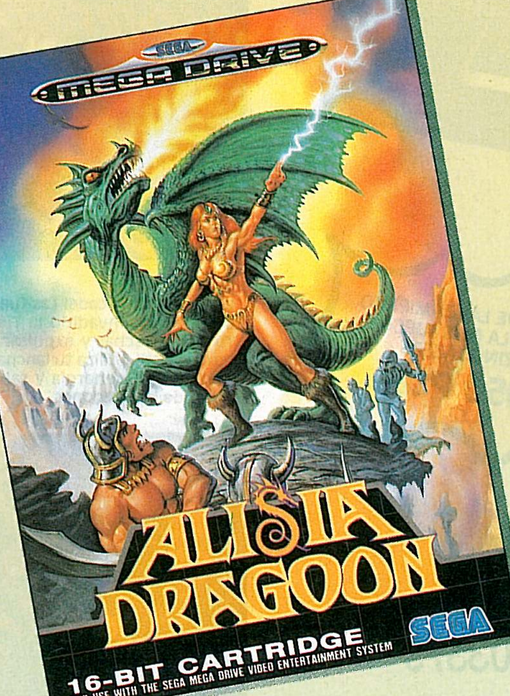


ALISIA DRAGOON

Con la ayuda del dragón

Alisia y sus cuatro compañeros dragones deben afrontar siete etapas hasta llegar al palacio de su mortal enemigo Baldour, y allí destruirlo para vengar la muerte de su padre.

Mega Drive: arcade



Baldour, el príncipe demonio, está a punto de despertar de su último letargo. En su anterior visita a nuestro mundo, un mago -el padre de Alisia- intentó detenerlo, pero no pudo sobrevivir a los ataques del demonio y sus hordas malditas. Ahora Alisia se prepara para vengar a su padre.

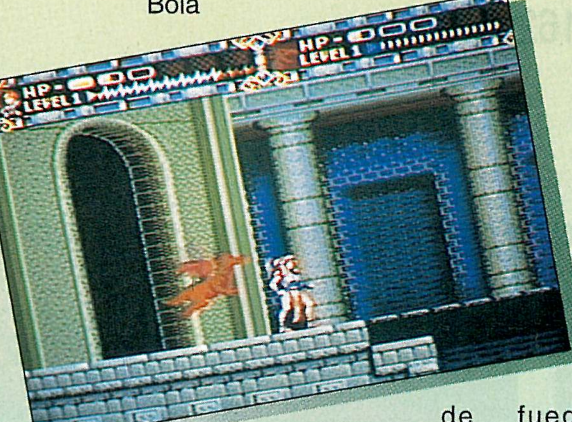
Para llevar a cabo su plan, Alisia emplea el poder mágico del rayo, que puede dirigirse a uno o más enemigos y atacarlos conjuntamente; según va avanzando la aventura, el poder mágico del rayo puede aumentar.



Alisia tiene la ayuda de varios dragones, cada uno de los cuales posee diferentes características.

Hadas con inmunidad

En la venganza, la acompañan cuatro dragones con diversos poderes mágicos. Unos monstruos tienen poder de ataque y otros simplemente de defensa. Sus cuatro compañeros son: Dragón de fuego (arroja bolas de fuego), Bola de fuego (ataca golpeando a los enemigos), Cuervo de rayo (ataca con disparos rápidos) y Lagarto Boomerang (arroja bumeranes).

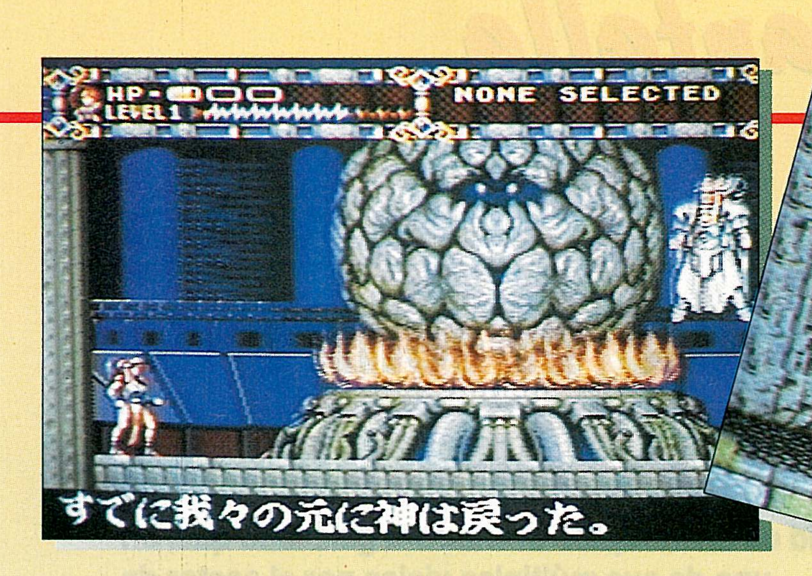


Selecciona adecuadamente el dragón que acompañará a Alisia en cada fase, ya que cuando aquél muera se encontrará sola ante las dificultades y sus enemigos.

Durante el largo recorrido, Alisia puede recoger diversos objetos, algunos de los cuales reponen la energía del personaje o de los dragones. También hay vidas extra, aumento del poder del rayo o de la fuerza de los monstruos, y como opción más interesante, unas hadas mágicas que otorgan inmunidad, potencia máxima de rayo, o se convierten en plataforma para que podamos alcanzar otros niveles. La mayoría de los objetos importantes están escondidos y se pueden localizar si se dispara con el rayo.

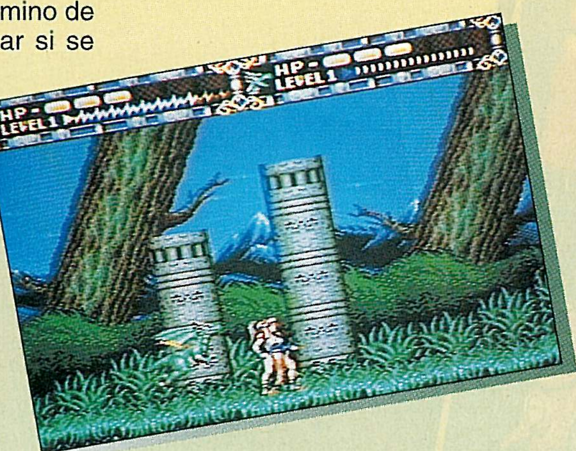
Para alcanzar su objetivo, Alisia debe atravesar siete fases plagadas de diversos peligros. Los gráficos de cada fase están muy conseguidos, con un scroll muy rápido, y los personajes son grandes y están bien diseñados. Mención especial merecen algunos enemigos de final de fase. Los dragones acompañantes cumplen bien su cometido cuando ya se tiene práctica en su manejo.

Respecto al movimiento, se obtiene



una muy buena respuesta del pad al dar las respectivas órdenes. El sonido es bueno: destacan las diferentes melodías de cada fase y el efecto del ruido del rayo eléctrico. Al término de la partida, se puede continuar si se han recogido los iconos de *continues*, con forma de muñequito. De otra forma, aparece el marcador, en el cual consta la última fase visitada, el tanto por ciento de disparos efectuados con acierto y la categoría como jugador, según el rendimiento logrado.

El príncipe demonio tiene muchos seguidores que pondrán a prueba el valor y habilidad de nuestra heroína.



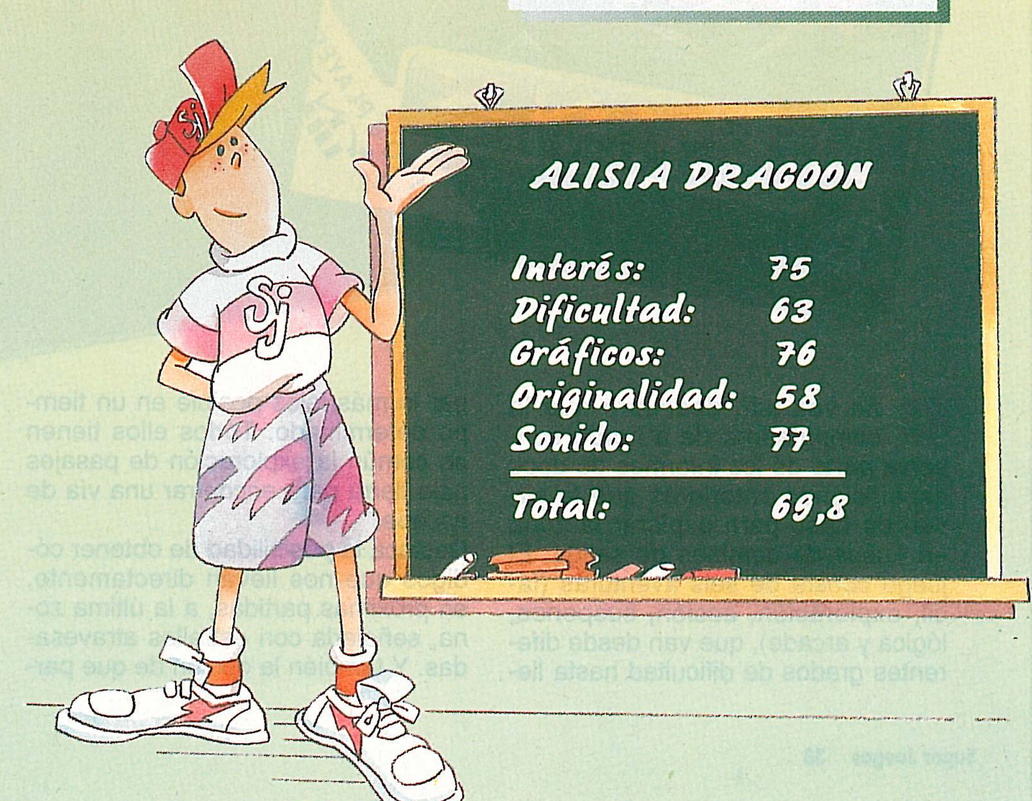
Para sacar ventaja

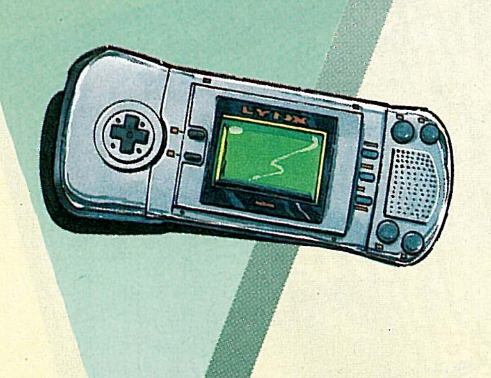
Utiliza el rayo a ráfagas cortas porque si dejas el botón pulsado perderá su fuerza. Busca todas las cámaras secretas y encontrarás en ellas un buen número de objetos. Cuando alguno de los dragones se quede al mínimo de energía, cámbialo por otro diferente y espera hasta que encuentres energía para recargarle.

Los poderes mágicos de Alisia y sus cuatro dragones son la única solución que existe contra Baldour, el príncipe demonio

Este programa es uno de los típicos arcades **Mega Drive** en los que se debe luchar por una causa justa contra mil enemigos diferentes de dudosa naturaleza.

ANDRES GARCIA





SLIME WORLD

Viaje al centro de Andrómeda

Lynx: arcade-acción

Todd es un intrépido aventurero galáctico que, en uno de sus múltiples viajes por el sector de Andrómeda, encuentra una nave espacial en la que aparecen indicadas las coordenadas del mundo de Slime, una zona subterránea habitada por extrañas criaturas.



Una vez allí, descubre que la computadora de a bordo conserva parte de los informes de doce expediciones anteriores que le sirven de base para explorar la zona en busca de caminos de salida. El juego consta de seis aventuras (fácil, exploración, acción, suspense, lógica y arcade), que van desde diferentes grados de dificultad hasta llegar lo más lejos posible en un tiempo determinado. Todos ellos tienen en común la exploración de pasajes bajo tierra para encontrar una vía de escape.

Destaca la posibilidad de obtener códigos que nos llevan directamente, en próximas partidas, a la última zona, señalada con estrellas atravesadas. Y también la opción de que participen de uno a ocho jugadores en la misma misión.

Bajo tierra

Las paredes, el suelo y el techo están construidos con materiales

La consulta del plano y un buen sentido de la orientación son aspectos a tener muy en cuenta a la hora de explorar las galerías

diferentes y pueden impedirnos saltar o hacernos resbalar, según su naturaleza. Durante el camino aparecen diversas criaturas que, al desintegrarse por un disparo, despiden manchas verdes y amarillas nocivas para la salud humana, pero que pueden limpiarse para evitar sus efectos letales mediante baños en los pozos azulados o tras la recogida de piedras azules y rojas. Otros seres desprenden gotas de ese último color que producen la muerte instantánea. Para defendernos de todos ellos, contamos con una pistola y con objetos procedentes de anteriores habitantes que facilitan enormemente la labor. De entre estos destacan el *Turbo jet*, vehículo con el que podemos elevarnos del suelo en la dirección deseada, la bola para atraer monstruos y el aparato que aumenta el poder de la pistola. Además, Todd cuenta con la inestimable ayuda de un mapa que muestra las galerías ya exploradas, así como los pozos verdes y azules localizados. Todo ello forma un marco apropiado para la aventura en un mundo desconocido en el que el instinto y el sentido de la orientación son los mejores aliados para conseguir el tan ansiado objetivo.

Antes de comenzar la aventura subterránea, la nave se posa en la superficie del planeta. Para hallar la salida es necesario explorar diferentes tipos de galerías.

Para sacar ventaja

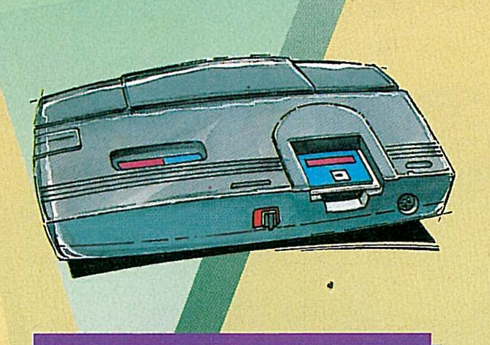
Sólo puede consultarse el mapa cuando Todd tenga los dos pies sobre el suelo y las manos libres. Si el *Turbo jet* se moja, la muerte es inmediata.
Las galerías que aparecen cortadas en el mapa pueden indicar caminos ocultos.

SLIME WORLD	
Interés:	72
Dificultad:	66
Gráficos:	68
Originalidad:	65
Sonido:	60
Total:	66,2

JAVIER ITURRIOZ

PC KID 2

Recorre la prehistoria



Turbografx: plataformas

El *Pithecanthropus computerurus* llega a las consolas. Acompaña nuevamente a esta extraña especie prehistórica en sus aventuras por la Edad de Piedra.

Los usuarios de *Turbografx* están de suerte con la llegada de la segunda parte de este magnífico juego. El objetivo del mismo es recorrer, en su lucha por la supervivencia, un mundo plagado de peligros que acosan al protagonista. Una selva tropical, un caudaloso río y el mundo helado son algunas de las ocho fases que componen el cartucho. En su larga andadura, **PC KID** encontrará diversos oponentes que varían según el escenario que atraviese. Pirañas, dragones, dinosaurios y otras criaturas le salen al encuentro en su tortuoso camino. Enemigos comunes a todas las fases son los seres con cabeza de huevo. Con diferentes caracterizaciones, constituyen una especie inteligente, aunque menos desarrollada que nuestro personaje.





En su lucha por sobrevivir, el protagonista encuentra las más diversas trampas.

Este, para defenderse de semejantes seres, cuenta con su desproporcionada cabeza, con la que golpea a sus atacantes hasta destruirlos.

Ciertos objetos aparecen en el desarrollo del programa. La carne convierte al personaje en un ser más agresivo; cuanto más se recoja, más fuerza tendrá en sus ataques. Las frutas y los corazones rojos recargan la energía, y los corazones azules añaden un recuadro





Los gráficos de monstruos de final de fase alcanzan gran calidad, tanto en el diseño como en el colorido. Los diamantes que se encuentran en las grutas prehistóricas suman puntos.

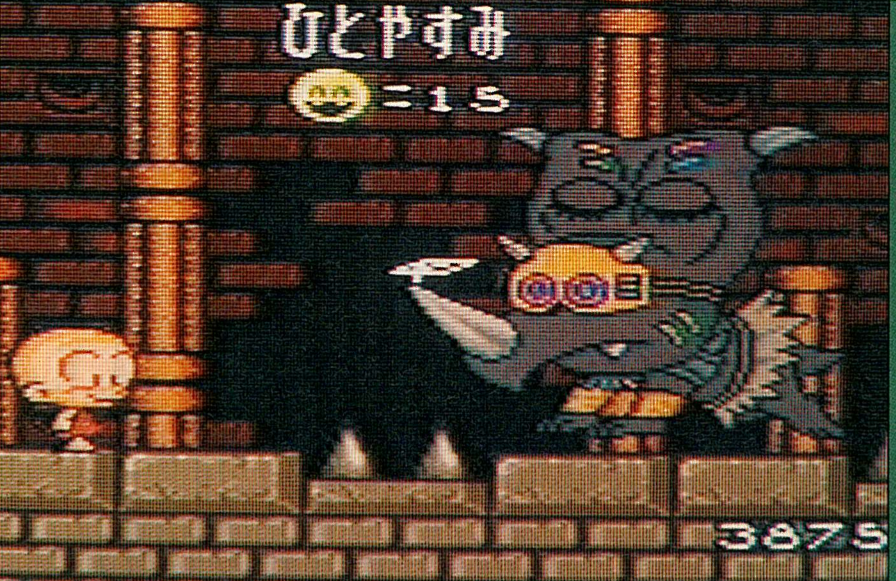
Para sacar ventaja

Busca los objetos escondidos: mejorarán tu puntuación. Recoge todas las rosas que puedas; éstas te transportan a las fases de bonus. Practica primero en el nivel fácil, te ayudará en las siguientes partidas. Cuidado con las flores.



Cuando PC KID come carne, se transforma en varios seres diferentes y agresivos.

al marcador de ésta. Las vidas extras son copias en miniatura del héroe.
Las flores son utilizadas para llegar a lugares altos. Si sube encima de ellas y se presiona otra vez el botón de salto, se accede a plataformas elevadas o a ventajas escondidas. Aquí también se pueden hallar enemigos que atacan por sorpresa. Las rosas transportan a **PC KID** a pantallas de bonus.
Otros iconos son la caras sonrientes. Según el número de éstas que se haya recogido, se obtienen más o menos bonos en el final de fase. Para conseguir estos puntos, hay que derrotar al monstruo de mayor tamaño, que se encuentra en las inmediaciones.
Los movimientos del juego están muy conseguidos. El héroe puede nadar, trepar, saltar grandes alturas, golpear con su cabeza y engancharse con los dientes a los salientes de las paredes.
Los gráficos son tipo dibujo animado y están dotados de una gran calidad y colorido. El sonido presenta diferentes melodías en cada fase. Un cartucho de trepidante acción, pero con un problema: este programa sólo se puede cargar con el interface adaptador de cartuchos japoneses.



Al enfrentarte con el rinoceronte debes prestar mucha atención a su poderoso cuerno. Para acabar con él es necesario golpearle justamente entre los ojos.

PC KID 2

Interés:	84
Dificultad:	72
Gráficos:	87
Originalidad:	76
Sonido:	77
Total:	79,2

ANTONIO GREPPI

En pantalla



Game Boy: aventura

TURTLES II

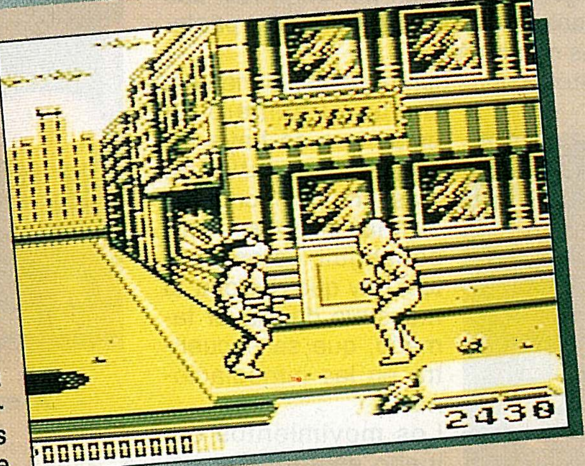
El regreso de las tortugas Ninja

Nos encontramos ante una nueva aventura de estas populares tortugas. En esta ocasión se enfrentan a Shredler, Krang y el malvado Foot Clan, que han capturado a una reportera para tender así una trampa a nuestros héroes.

La trama es la misma que la de tantos otros programas de pelea sin tregua: una serie de niveles (en este caso seis) divididos en pantallas, al final de los cuales hay que hacer morder el polvo a un enemigo más poderoso que los anteriores, para, de este modo, llegar a la fase siguiente.

En el primer nivel, la acción se desarrolla a través de alcantarillas y a lo largo de una calle. En la segunda, nos encontramos encima de un monopatín para llegar a los dominios de *Belop*, sin duda el rival más temible, si exceptuamos al soldado del sexto nivel. En la fase siguiente, nos movemos entre los andamios de una construcción y un ascensor, donde unos perros mecánicos parecen salir por todas partes. El escenario de la cuarta es una gruta subterránea que desemboca de nuevo en las alcantarillas; allí hemos de vérnoslas con un monstruo salido del fango, para regresar luego a la superficie y reducir a chatarra a un molesto robot. Ya en la quinta etapa, hay que saltar entre plataformas suspendidas en el aire hasta encontrar a la mosca gigante que deja paso libre en la pelea contra un soldado para rescatar a la chica. En el sexto y último nivel avanzamos

Nuestras amigas no solo tienen un duro caparazón: también son diestras en las artes marciales.



DAILY NEWS
NINJA RAP IS BORN!
TOTALMENTE MONDO!

Para sacar ventaja

En el nivel uno, si nos metemos en la tercera boca de alcantarilla, encontramos pizza. Si te fastidia demasiado el insecto de la quinta pantalla, súbete a la caseta: un eficaz matamoscas.
Al dejar fuera de combate al monstruo del fango, aparecen dos pizzas: cógelas y que te aproveche.



Las alcantarillas están plagadas de feroces enemigos.

Las tortugas Ninja, tras su agitada vida en los estudios, deciden invadir los ordenadores y consolas.

April O´Neill ha sido nuevamente secuestrada y las cuatro ninja entran en acción

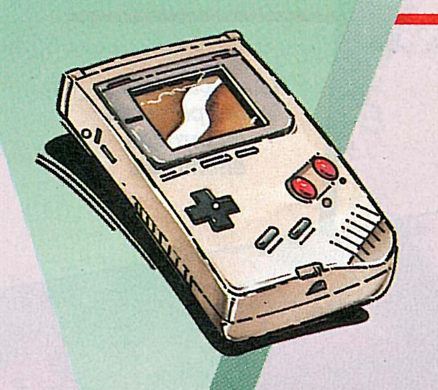
sobre el agua en una tabla y nos introducimos en otra siniestra zona subterránea que nos lleva, esta vez, a la boca del lobo, donde tiene lugar el enfrentamiento final. En todas las etapas aparecen pizzas que, al ser recogidas, reponen parte de las fuerzas perdidas.

El juego permite elegir entre las cuatro tortugas, cada una con armas y capacidad de movimiento específicas. Si su energía se agota, la tortuga en cuestión es capturada, aunque podemos seguir con otra desde el principio de la pantalla en la que nos quedamos. Cuando atrapen a los cuatro personajes, existe la posibilidad de empezar otra partida desde el comienzo del nivel actual.

Para terminar, hay que mencionar que, de completarse un nivel sin que ninguna de las tortugas esté apresada, se obtiene una pantalla de bonos donde el objetivo es recoger toda las pizzas posibles. En caso de que algún compañero esté en cautiverio, es posible liberar a uno si se vence a un robot en un tiempo determinado.

JAVIER ITURRIOZ

En pantalla



Game Boy: arcade-lucha

Algunos enemigos son capaces de ejecutar increíbles saltos con la intención de distraer al jugador y asestarle un golpe fatal.

SHADOW WARRIORS

El guerrero misterioso

Una gran amenaza se cierne sobre la Tierra. Pero Ryu, con sus poderes especiales, la salvará de los inminentes peligros que la acechan.

La acción se desarrolla en Nueva York, destruida tras una guerra en la cual han aparecido nuevas generaciones de mutantes con poderes extraordinarios. Su jefe gobierna de forma dictatorial en las ruinas de la ciudad de los rascacielos y se propone extender sus dominios a todo el planeta. Contra esta amenaza han luchado y fracasado muchos guerreros, pero aún queda un experto en artes marciales que asalta la fortaleza del terrible dictador.

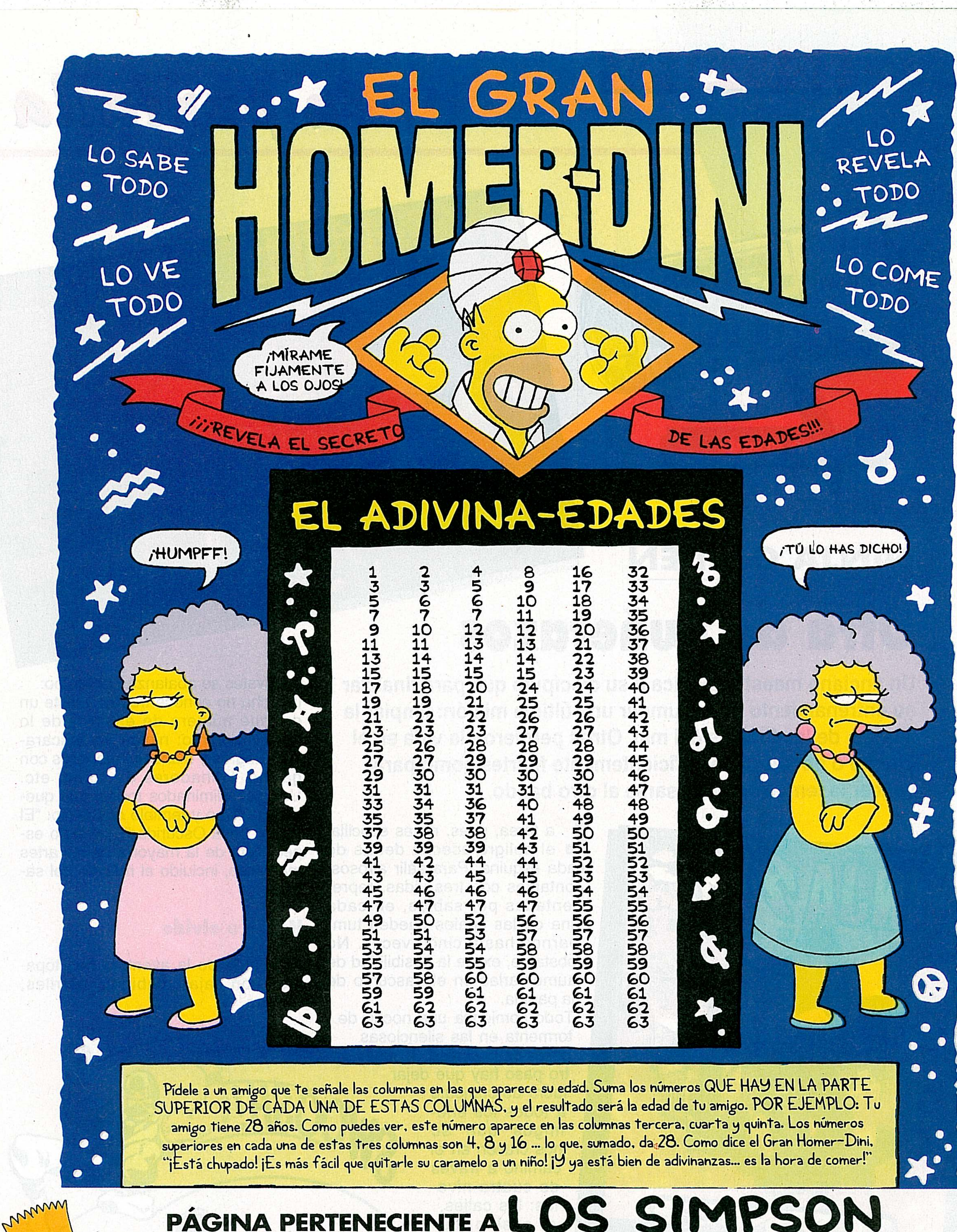
Toda clase de enemigos y trampas se interponen en su camino. Pero este guerrero, de nombre Ryu, posee, además de su katana, unos poderes que le permiten lanzar fuego sobre sus rivales, y un gancho con el que avanza por las tuberías del techo.

Con estas armas sorprende a los mutantes que, no obstante, están muy bien pertrechados y poseen poderosas máquinas a su servicio. El poder de Ryu de lanzar fuego está limitado pero, si destruye algunos artefactos enemigos, consigue un incremento de esa facultad. Asimismo, es posible que el protagonista obtenga energía extra que le permita salir victorioso de sus enfrentamientos finales al final de cada fase.

Cada una de las fases que componen el juego dispone de su propio enemigo final. Es necesario observar detenidamente los movimientos de éste para descubrir su punto débil.

ALBERTO PASCUAL

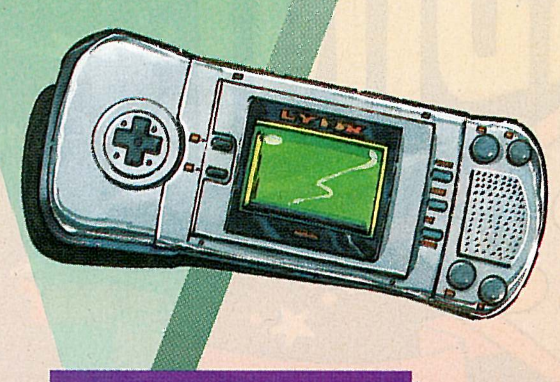
SHADOW WARRIORS	
Interés:	86
Dificultad:	74
Gráficos:	73
Originalidad:	52
Sonido:	65
Total:	70,0



1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63

Pídele a un amigo que te señale las columnas en las que aparece su edad. Suma los números QUE HAY EN LA PARTE SUPERIOR DE CADA UNA DE ESTAS COLUMNAS, y el resultado será la edad de tu amigo. POR EJEMPLO: Tu amigo tiene 28 años. Como puedes ver, este número aparece en las columnas tercera, cuarta y quinta. Los números superiores en cada una de estas tres columnas son 4, 8 y 16 ... lo que, sumado, da 28. Como dice el Gran Homer-Dini, "¡Está chupado! ¡Es más fácil que quitarle su caramelo a un niño! ¡Y ya está bien de adivinanzas... es la hora de comer!"

PÁGINA PERTENECIENTE A LOS SIMPSON
LIBRO DE JUEGOS PARA LOS DÍAS DE LLUVIA
• De venta en quioscos y librerías •





NINJA GAIDEN

Otra de puñetazos

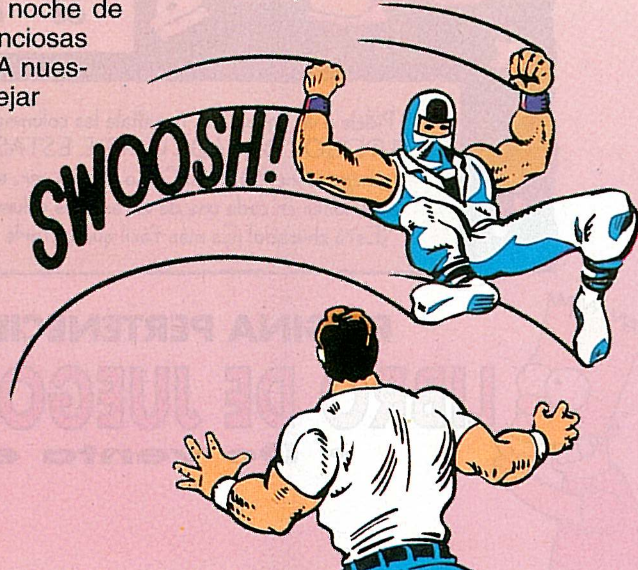
Un anciano maestro explica a su discípulo que para finalizar su entrenamiento debe cumplir una última misión: limpiar la ciudad de las fuerzas del mal. Otros perdieron la vida en el intento o no fueron lo suficientemente fuertes como para vencer la tentación de pasarse al otro bando.

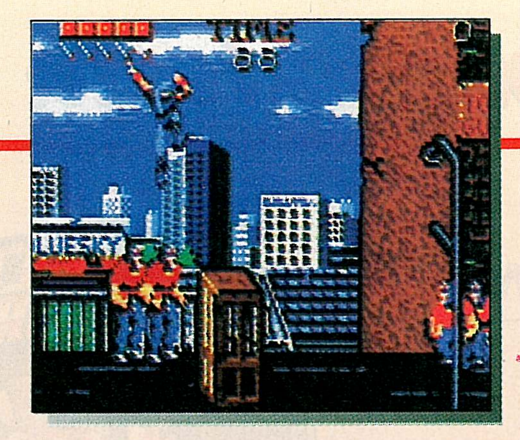
La tarea, pues, no es sencilla: el peligro acecha detrás de cada esquina. Para salir airosos, contamos con tres vidas, representadas por sables, en cada una de las cuales pueden tumbarnos hasta cinco veces. No obstante, existe la posibilidad de aumentarlas en el trascurso de la partida.

Todo comienza una noche de tormenta en las silenciosas calles de la ciudad. A nuestro paso hay que dejar fuera de combate a todos los enemigos que se nos crucen en el camino a través de cuatro niveles: las calles, el casino, la estación y el palacio. En todos ellos, los rivales se abalanzan en grupo: la lucha no conoce tregua. Existe un enorme número de esbirros de lo más variopinto: ninjas enmascarados, negros y blancos, guerreros con garras, luchadores de sumo, etc. Una vez eliminados todos, aún queda un último y temible obstáculo: "El Señor de la Oscuridad", perfecto especialista de la mayoría de las artes marciales, incluido el manejo del sable.

Honor u olvido

A lo largo de la aventura nos topamos con cajas, cabinas, barriles, mesas y





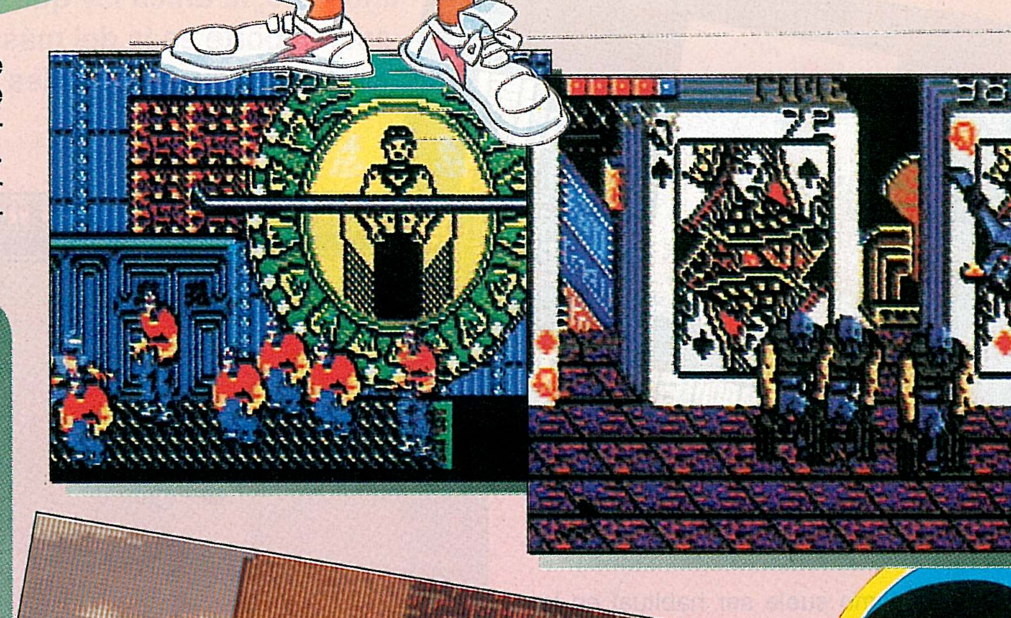
El salto es un elemento fundamental cuando los enemigos se sitúan alrededor.

NINJA GAIDEN

Interés:	63
Dificultad:	60
Gráficos:	59
Originalidad:	50
Sonido:	50
Total:	58,0

En ningún momento se puede abandonar la lucha, ni siquiera para recoger los tesoros que aparecen a lo largo del camino

otros objetos: al tumbar de un golpe a cualquier personaje encima de uno de ellos, aparecen diferentes tesoros que ayudan en la misión. Entre éstos hay vidas extras, un sable muy efectivo y un reloj que aumenta en veinte segundos el tiempo establecido para finalizar cada pantalla, fijado inicialmente en 99 segundos.



Para sacar ventaja

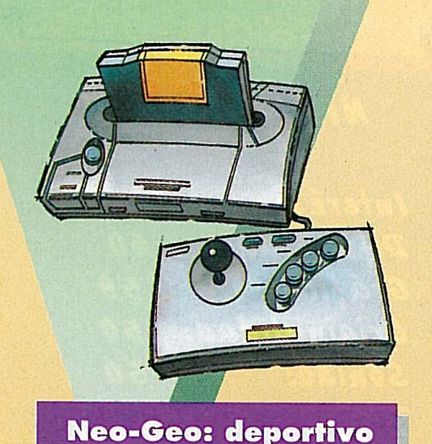
Hay que evitar que los enemigos nos rodeen, al tiempo que obtenemos todos los tesoros posibles, ya que esto facilita la misión.
Para la pelea es aconsejable tener bien guardadas las espaldas.

Como puede deducirse, el juego no ofrece ninguna novedad con respecto a otros del mismo tipo, pero cumple el objetivo de entretener a los aficionados a este género. Si se cumple la misión, se reciben honores de héroe; en caso contrario, se cae en el olvido.

JAVIER ITURRIOZ



Parte de la acción se desarrolla a través de las calles de la ciudad.



Neo-Geo: deportivo

SOCCER BRAWL

El fútbol del próximo milenio

El "deporte rey" ha cambiado. Ubicado en el futuro, hacia el año 2000, la única ley que existe en este deporte es la del más fuerte, y el objetivo principal es marcar goles a cualquier precio.



Los jugadores de campo, a excepción del capitán, están dotados de un poderoso brazo de disparo. Es posible bloquear los pases con una carga sobre el futbolista contrario.

Como suele ser habitual en los juegos de deportes futuristas, el **SOCCER BRAWL** no está exento de cierta carga de violencia. Los jugadores, aparte de poseer un impresionante disparo a puerta, pueden robar el balón al contrario de cualquier forma. El árbitro no existe, y tan solo están presentes en ambas bandas unos jueces de línea que indican el equipo que debe poner la pelota en movimiento cuando rebasa el terreno de juego. Sólo en el caso de que el balón esté parado, porque si la potencia del *chut* es lo suficientemente fuerte como para que rebote en la pared y vuelva al terreno de juego, el partido continuará normalmente. Esto permite realizar jugadas de auténtico billar y conseguir bonitos goles sin tener que disparar directamente a puerta.

Jugadores fuera de serie

Cada equipo está compuesto por siete jugadores con diferentes características. El capitán es más rápido que el resto de sus compañeros y además cuenta con un lanzamiento a puerta distinto que hace que sea imparable para todos los jugadores, excepto para el portero, que se diferencia físicamente del resto por su larga melena.
Este personaje no puede salir de su área y no tiene ni un *chut* potente ni un arma de fuego. Lleva en la espalda unos cohetes que le permiten lanzarse rápidamente y volar hacia el balón.
El resto de los futbolistas tienen en su brazo un arma con la que disparan a su rivales. Si hacen blanco, el jugador alcanzado quedará unos instantes tumbado en el campo, salvo el portero, al que no le afectan lo más

Según el equipo que se escoja, el capitán está dotado de un chut diferente.

Un partido de fútbol en el que todo está permitido y el árbitro no existe

mínimo los impactos. Estos hombres también gozan de un lanzamiento a puerta muy potente.

Elección de equipo

El juego tiene cuatro niveles de dificultad, desde principiante hasta duro. El tiempo del partido también puede elegirse, de 15 a 90 minutos cada uno.

El programa ofrece la posibilidad de elegir entre dos terrenos de juego diferentes.

Se puede optar entre ocho selecciones diferentes. Algunas nos serán muy familiares, como la de España o la de Inglaterra, mientras que otras no tanto, como la japonesa o la coreana, aunque resultan ser las mejores combinaciones.

Tras la elección de los equipos, el partido da comienzo, pero los jugadores no salen, como de costumbre, desde los vestuarios, sino que son proyectados desde el techo. A partir de ese momento, todo vale para conseguir el gol: disparar al rival con el arma, empujarlo hasta derribarlo y lanzarse a sus pies sin piedad.

Los movimientos de los jugadores son de gran calidad, sobre todo en los remates de cabeza o las *chilenas*, así como en las estiradas de los porteros con el cohete conectado.

Este programa deportivo posee mucha acción, es muy rápido y cuenta con los magníficos gráficos a los que nos tiene acostumbrados la consola *Neo-Geo*.

ANTONIO J. MARTINEZ

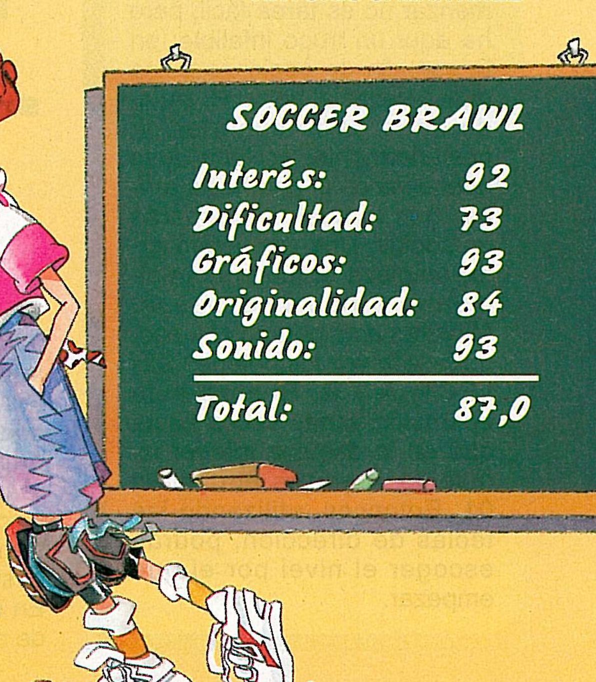
Para sacar ventaja

Cuando juegues la liguilla, si alguien puede apretar el botón de salto del otro joystick, los jugadores del equipo contrario saltarán sin cesar y el regate será fácil.

Si el delantero se queda cerca del portero cuando éste tiene el balón en su poder, aprieta el botón de disparo. Es posible que el jugador haga una *cuchara* y marque un gol.

Cuando lances a puerta y el portero consiga parar, aprieta el botón de disparo, porque el delantero volverá a rematar el balón suelto.

Mantén el botón de disparo apretado en todo momento y dispondrás de la máxima energía para abrir fuego cuando sea necesario.



SOCCER BRAWL	
Interés:	92
Dificultad:	73
Gráficos:	93
Originalidad:	84
Sonido:	93
Total:	87,0



Supernintendo: arcade

SUPER R-TYPE

Más que un simple arcade



Sin duda alguna, éste es uno de los programas emblemáticos del mundo de los videojuegos. Desde que salió al mercado de las máquinas recreativas, **SUPER R-TYPE** ha hecho las delicias de millones de personas de todo el mundo.

Si algo diferencia a esta versión de las demás son los gráficos y el sonido. De todos los **R-TYPE** que se han lanzado a la venta, sin duda alguna éste es el mejor, gracias a que la consola permite un mayor desarrollo de la capacidad gráfica y sonora. Así, el sonido estéreo es envolvente, y si se utilizan auriculares, se disfruta de uno de los mejores espectáculos del mercado de los videojuegos.

Por lo que respecta al programa, es igual de divertido que en las versiones predecesoras y la dinámica consiste en destrozar todo lo que aparezca en la pantalla. De este modo, a medida que alcancemos nuevas fases, tendremos que pelear con enemigos diferentes. Además, entre cada una de ellas no podremos quedarnos cruzados de brazos: hay que dar una lección a gigantescos monstruos que vigilan los niveles posteriores.

En definitiva, un rápido arcade al más puro estilo, en el que se disfruta durante horas en la ya clásica tarea de mandar marcianos al otro barrio.

CARLOS YUSTE

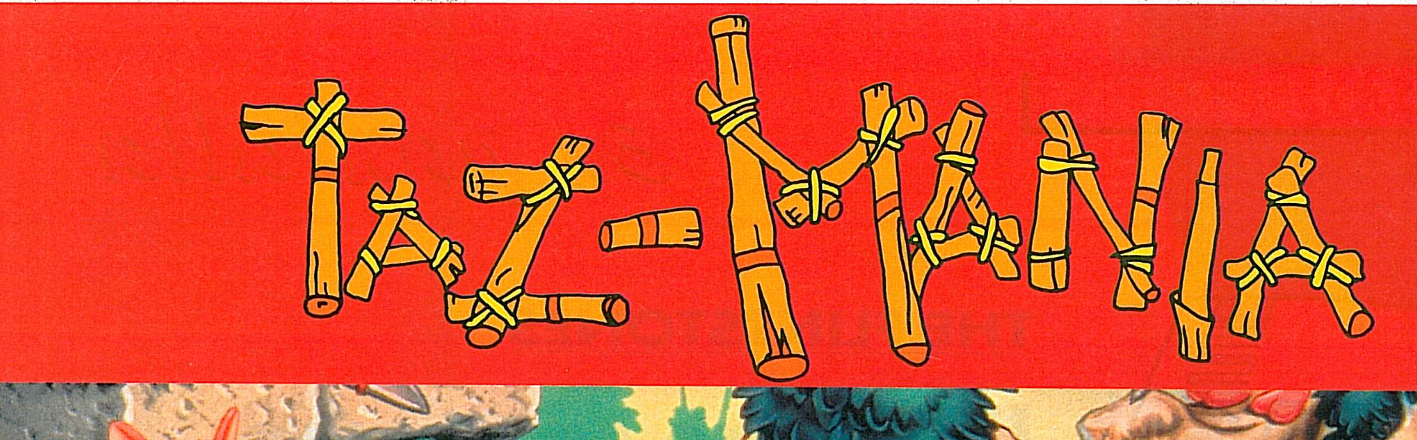
Los sempiternos marcianos caen sin cesar gracias a la rapidez y eficacia de este programa

La misión consiste en darle su merecido a todos los enemigos que nos salgan al paso. Algunos de ellos disponen de recorridos fijos.

Para sacar ventaja

Elegir el nivel en el que comenzar no es tarea fácil, pero he aquí un truco infalible: en la pantalla de opciones pulsa nueve veces el botón R, situado en la parte superior, y, posteriormente, acciona otras nueve veces el pad hacia arriba, tras lo cual escucharás un sonido. Una vez hecho esto, empieza el juego normalmente y pulsa la pausa. Mientras esté parado el juego, pulsa a la vez los botones SELECT, A y R. Realiza esta operación varias veces hasta que en la esquina inferior izquierda aparezca el número 01. Entonces, utilizando las teclas de dirección, podrás escoger el nivel por el que empezar.

SUPER R-TYPE	
Interés:	88
Dificultad:	83
Gráficos:	89
Originalidad:	45
Sonido:	92
Total:	79,4



ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



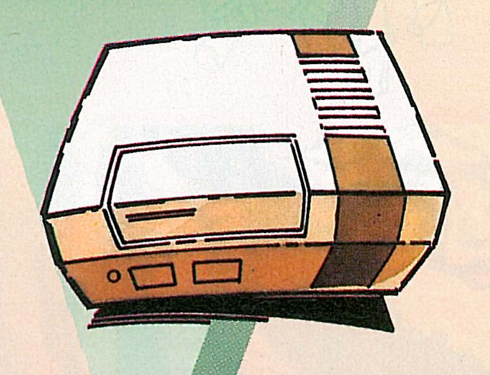
El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambiento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él. ¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas. Apúntate a esta estraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico. ¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros

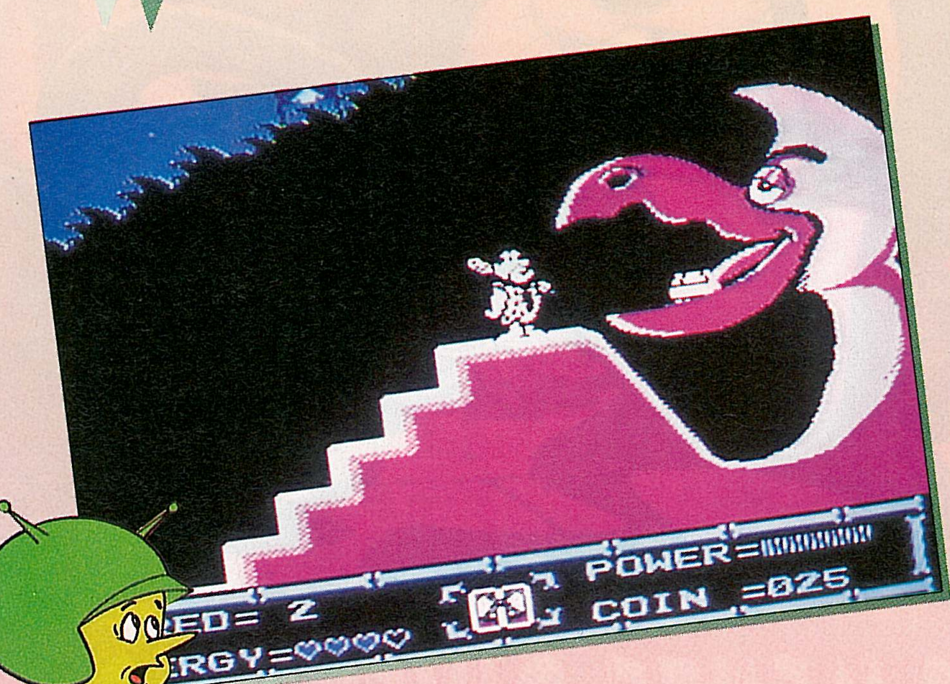


NES: plataformas

THE FLINTSTONES

Un amigo en apuros

Pedro Picapiedra nunca deja en dificultades a sus amigos; por eso, cuando su fiel Dino es secuestrado por el doctor Turner para sus crueles experimentos, no duda en buscarlo a lo largo y ancho de toda la Edad de Piedra.



Algunos dinosaurios no son enemigos de Pedro, y se prestan a ayudarle a lo largo del viaje.

Pero Pedro Picapiedra no estará solo. Su mujer Wilma, Betty y Pablo se unirán a la aventura, ya que la mascota de éstos también ha sido secuestrada por el malvado doctor. La misión es difícil y arriesgada. Por esta razón, Pedro, al ser el más fuerte, es quien afronta todos los peligros, mientras que sus amigos le ayudan en distintas fases con consejos e informaciones sobre el enemigo.

Viaje por el tiempo

Muy pronto descubren que el doctor ha llevado a Dino a otra época en un viaje a través del tiempo. Para encontrarlo, su dueño necesita la ayuda de Gazoo, el extraterrestre amigo de Pedro, que se ofrece a construir una máquina del tiempo que los lleve hasta el doctor. Lamentablemente los secuaces de éste conocen las intenciones de Pedro y han escondido en diferentes lugares las piezas que Gazoo necesita para su máquina.

Ayuda a Pedro para que encuentre las piezas de la máquina del tiempo que le lleven a Dino



Pedro podrá obtener energía extra si gana unos divertidos partidos de baloncesto contra su contrincante.

Aquí comienza la aventura de Pedro, que debe enfrentarse personalmente a los ayudantes del doctor para arrebatarles las piezas de la máquina.

Durante el viaje, Pedro encontrará ladrones, tigres, dinosaurios, trogloditas y toda suerte de fauna salvaje. Tendrá que luchar contra todos ellos con la única ayuda de su garrote prehistórico y las armas que encuentre en su accidentado camino.

Hay muchos barriles que esconden ayudas útiles, como corazones que aumentan la energía, la cara de Pedro, que da una vida extra; hachas y arcos para eliminar a distancia a los enemigos, y hamburguesas que aumentan la potencia de los golpes de nuestro amigo.

Cuando Pedro encuentre todas las piezas y Gazoo construya la máquina del tiempo, se iniciará una lucha sin cuartel contra el doctor. Sólo si Pedro sale victorioso, podrá abrazar de nuevo a su viejo amigo Dino.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

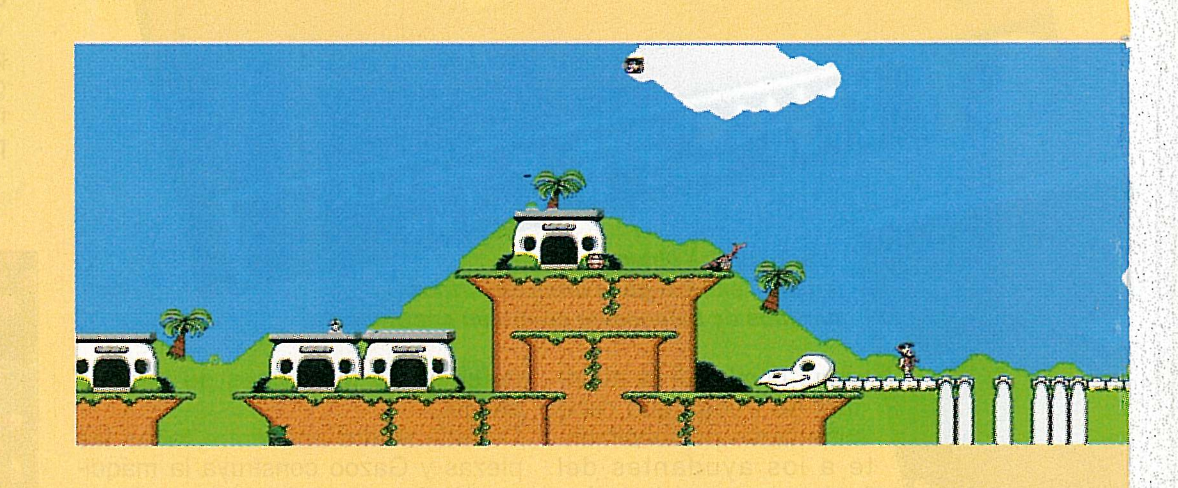
Siempre que Pedro salte por encima de algún precipicio, hay que mantener apretado el botón derecho del joystick para que pueda agarrarse al borde del abismo y no caer al vacío. Gazoo le puede dar capacidad de vuelo o de saltos gigantes durante un tiempo limitado. Para ello es necesario pulsar el botón START.

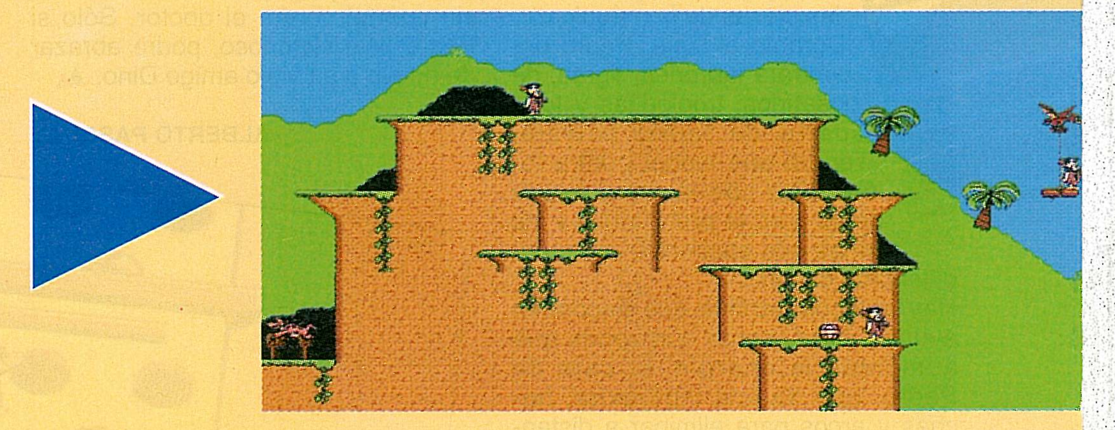
Pablo ayuda a su amigo con valiosa información acerca de quien posee las piezas de la máquina del tiempo.

THE FLINTSTONES	
Interés:	90
Dificultad:	89
Gráficos:	76
Originalidad:	80
Sonido:	75
Total:	82,4



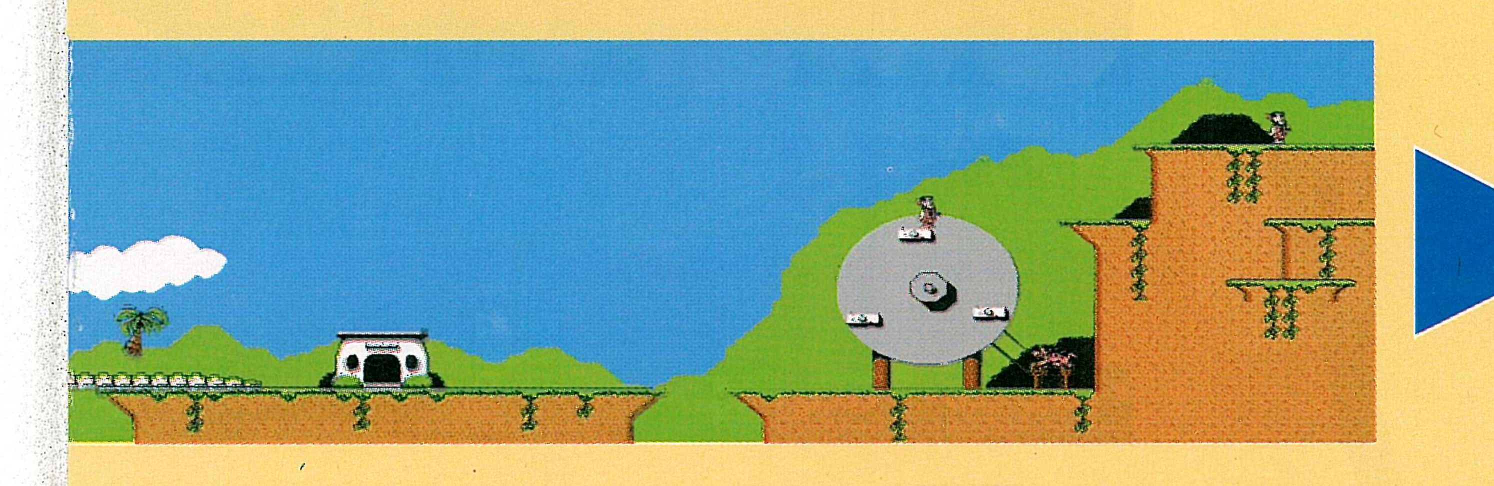
FASE 1

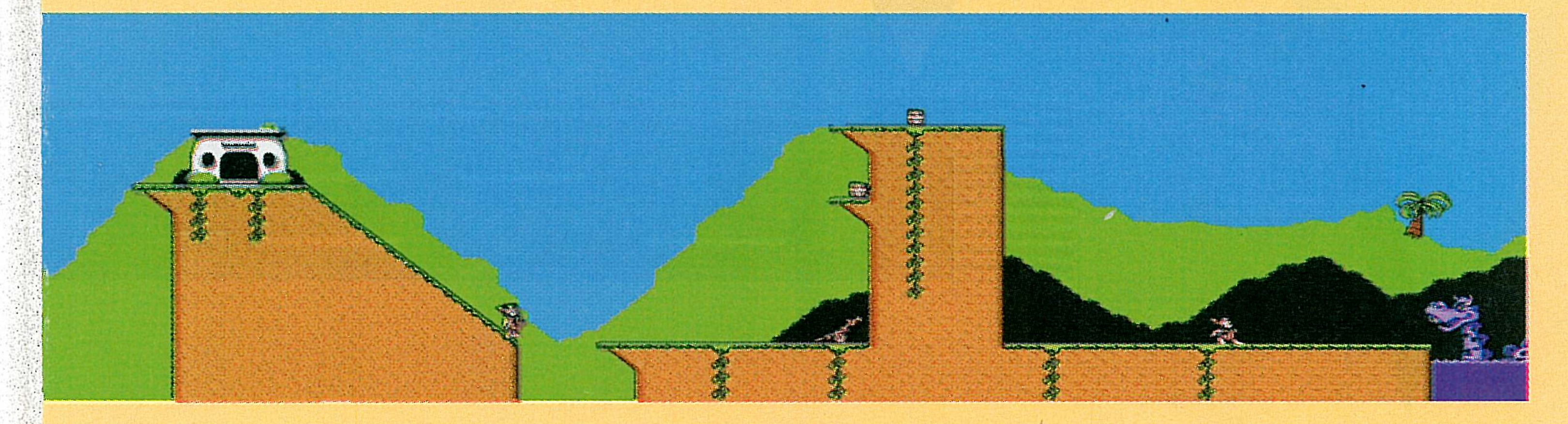




THE FLINTSTONES

En este divertido arcade, Pedro debe encontrar las piezas de una máquina del tiempo que están ocultas en diferentes niveles. A lo largo de las distintas fases, nuestro personaje encontrará ayudas escondidas y objetos guardados en barriles que le serán muy útiles en su aventura. El mapa resulta una interesante guía de referencia para localizarlos y evitar los obstáculos que dificultan el camino.



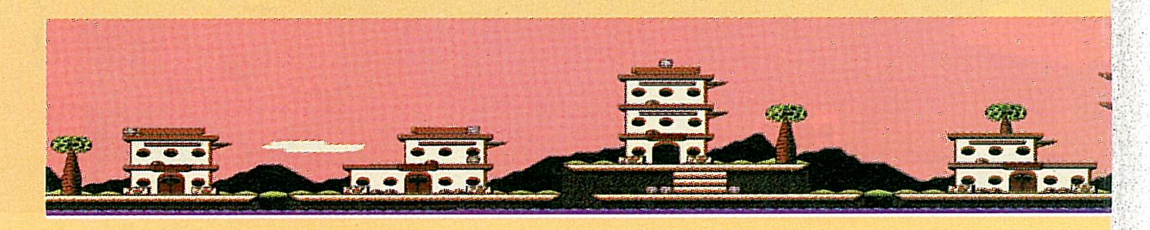


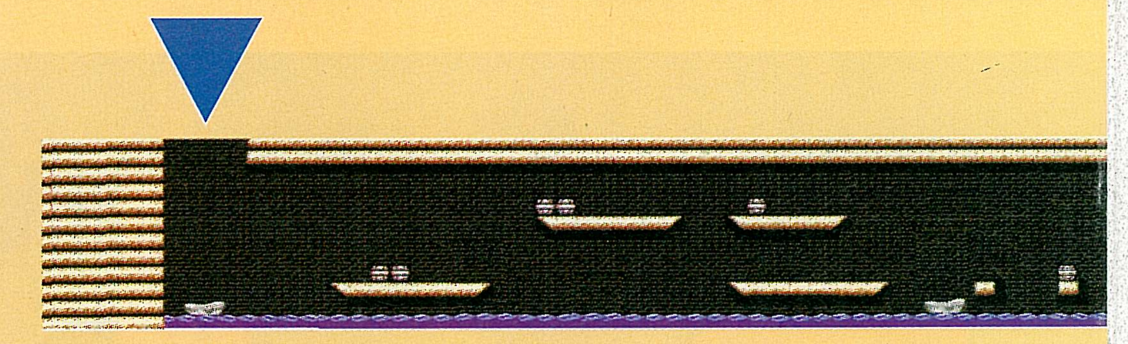


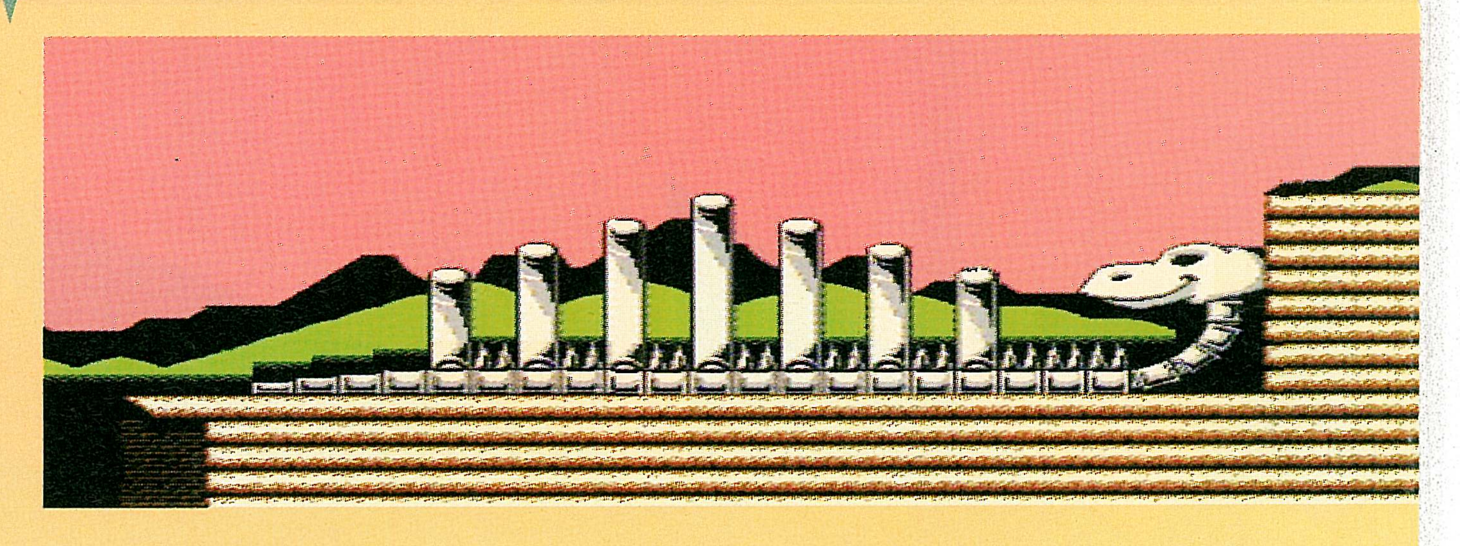
FASE 2

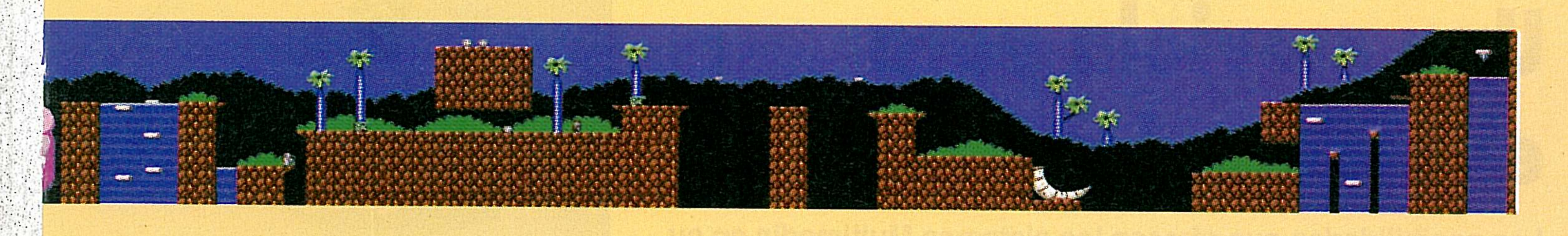


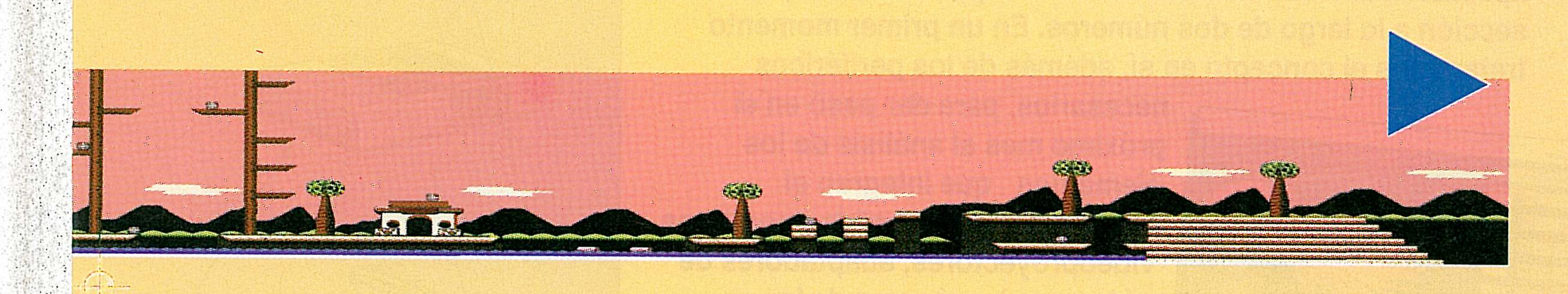
FASE 3

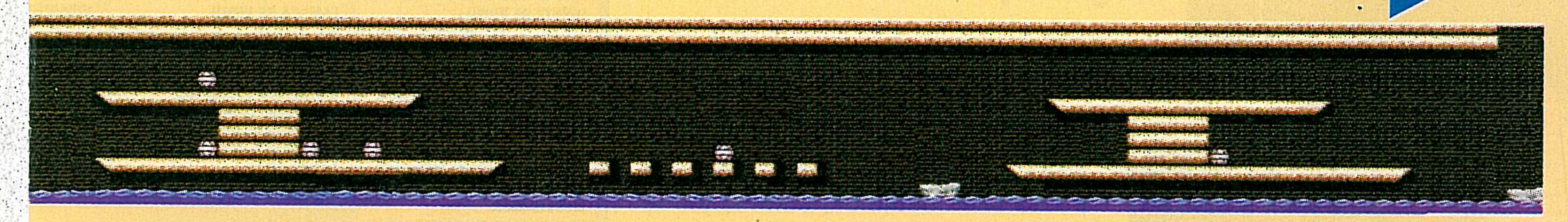


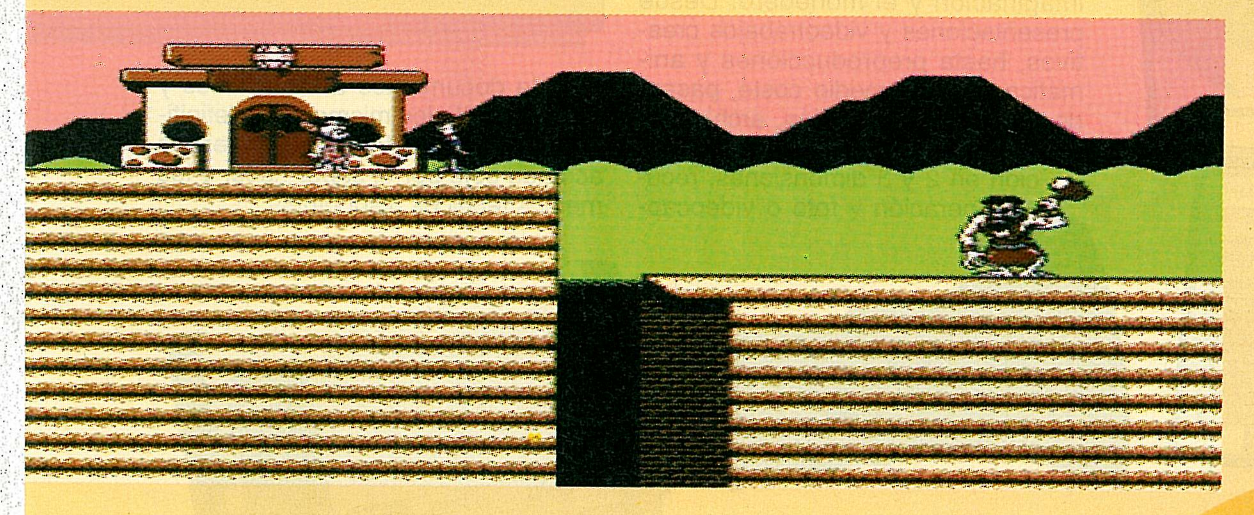


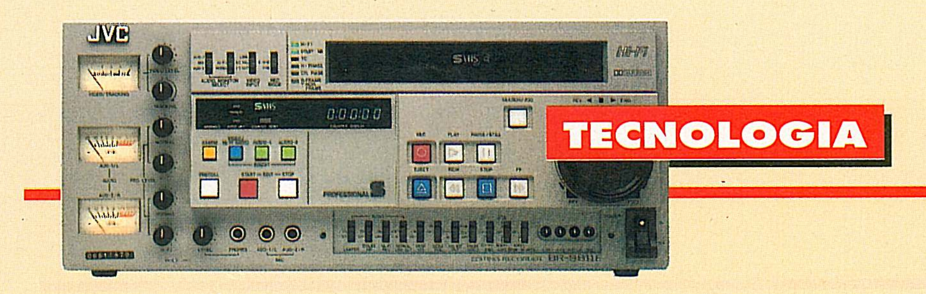








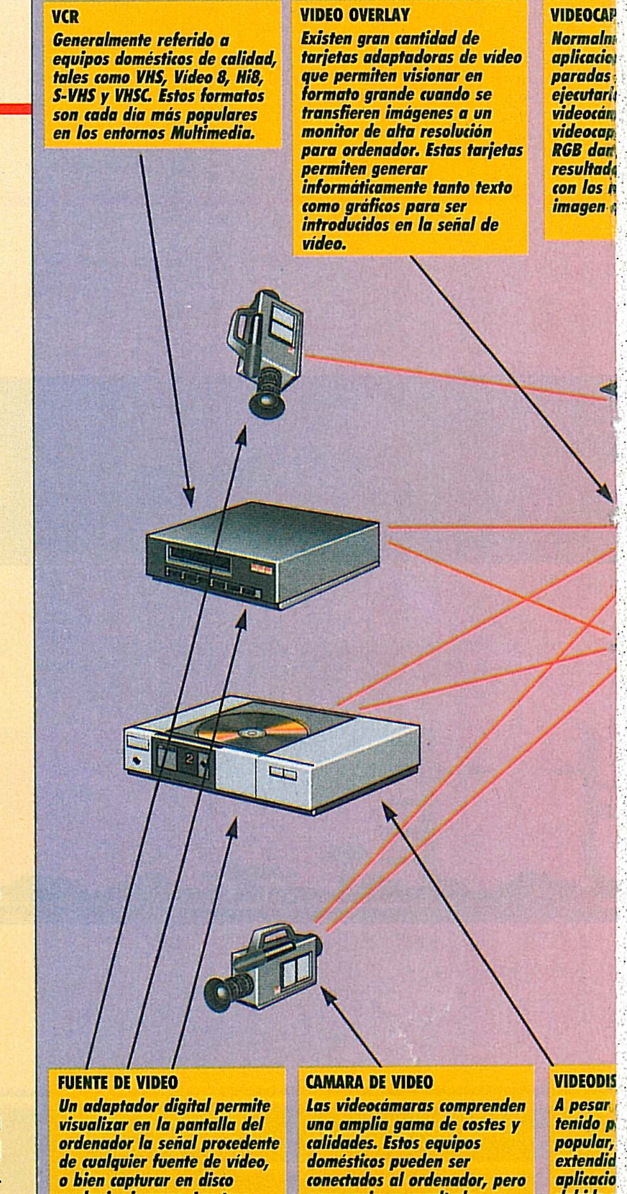




IMAGINACION, CON DINERO

Una moviola para el ordenador

Las posibilidades que ofrecen los sistemas Multimedia en su aplicación al vídeo doméstico serán expuestas en la presente sección a lo largo de dos números. En un primer momento trataremos el concepto en sí, además de los periféricos necesarios, para dar paso en el próximo mes al análisis de los elementos que integran el hardware y los de salida (monitores, videoproyectores, adaptadores de vídeo, etc.), así como de los soportes de almacenamiento de imágenes y sonido.

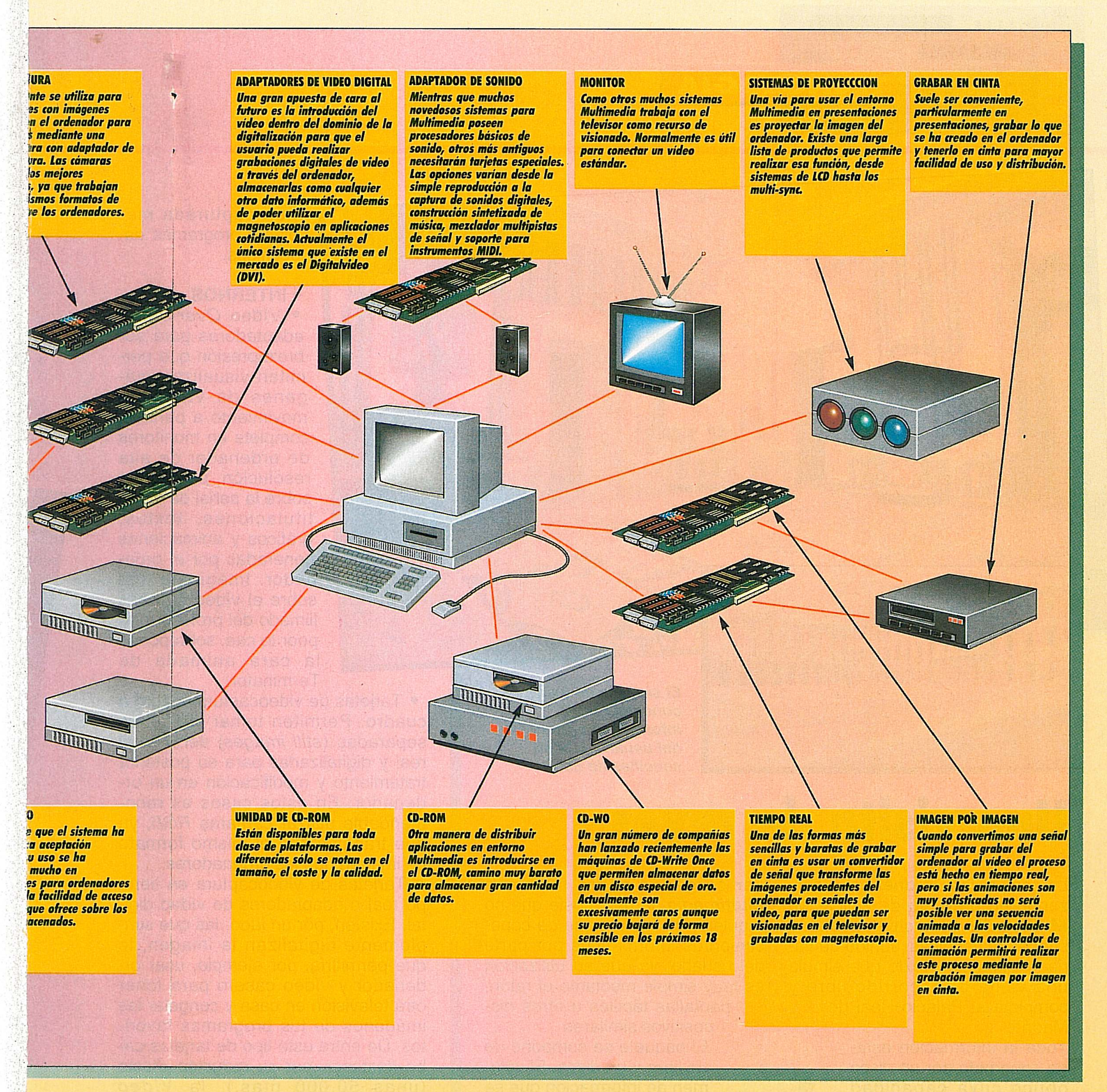


Veamos qué facilidades ofrecen los distintos aspectos del ***Multimedia*** al entorno del vídeo doméstico, de nivel básico y semiprofesional, teniendo en cuenta que como potenciales usuarios, somos, ya de entrada, parte integrante del concepto ***Multimedia***.

Las puertas que se abren al videoaficionado sólo tienen dos límites: la imaginación y el monedero. Desde presentaciones y videotrabajos creativos, hasta preproducciones y animática de bajo–medio coste, pasando por titulación, edición, archivo de imágenes, simulaciones y modelización en 2 y 3 dimensiones, recuperación y foto o videocaptura de documentos audiovisuales y procesado de los mismos. En definitiva, un océano de planteamientos acotado sólo por el saber hacer y los medios técnicos disponibles.







El actual estado del arte de las diversas tecnologías abre un espectro casi ilimitado en lo que se refiere a los elementos que puedan ser susceptibles de integrar una estación de trabajo ***Multimedia***. El equipamiento dependerá en la mayoría de los casos del bolsillo del usuario y de la envergadura o necesidades que desee cubrir.

Presentamos a continuación una relación de los posibles elementos que podrían incluirse en un banco de videoedición con soporte ***Multimedia***:

Las posibilidades que se ofrecen al videoaficionado sólo tienen como límites la imaginación y el monedero

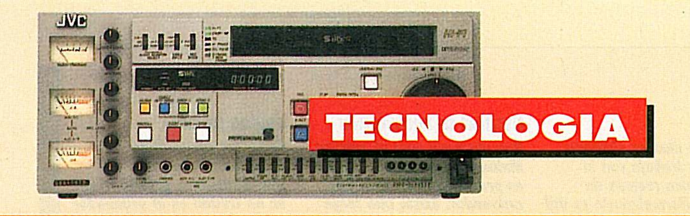
Los periféricos

◆ EXTERNOS

• Videocámaras (*camcorders*) domésticas. Conocidas por la mayoría de los lectores, abarcan una amplia gama de prestaciones y en muchos casos pueden conectarse a ordenadores de bajo-medio coste.

• *VCR*. Magnetoscopios y equipamiento doméstico: *VHS, S–VHS, S–VHSC, Vídeo 8, y Hi–8*.

• *Scanners*. Para digitalización de documentos y tratamiento de la ima-



TECNOLOGIA



El sistema no exige conocimientos informáticos por parte del usuario, por su sencillez de uso.

Una visita de reyes

La compañía **Micronet** está realizando un proyecto de aplicación ***Multimedia*** interactiva mediante imágenes estáticas, sonido de varias calidades y texto que simula una visita de recorrido libre y completa al Palacio Real de Madrid.

Toda la información estaría soportada por un disco óptico cuya capacidad permitiría almacenar el equivalente a una combinación de 2.000 imágenes de excelente calidad o 4.000 de calidad media, más dos horas de sonido y 5.000 páginas de texto. Todas las funciones del producto pueden ser cargadas sobre sistemas ***Multimedia*** de bajo coste que no requieren ninguna clase de conocimientos informáticos por parte del usuario, ya que su utilización es muy simple mediante el ratón, pantallas táctiles u otros dispositivos similares.

El paquete se compone de un libro y un disco. El volumen de información que se pretende introducir en el ***CD-ROM*** equivale a un volumen tradicional de más de 7.000 páginas, además del equivalente a una cinta de audio en la que se incluyen tanto datos como música.

gen capturada mediante programas específicos.

◆ INTERNOS

• Vídeo *Over-lays* o adaptadores para sobreimpresión que permiten visualizar imágenes de vídeo en movimiento a pantalla completa en monitores de ordenador de alta resolución, solapando sobre la señal de vídeo titulaciones, textos, gráficos y animaciones generadas por el ordenador. Imagínate que sobre el vídeo que has filmado del profesor que peor te cae, sobrepones la cara animada de Terminator.

• Tarjetas de videocaptura cuadro a cuadro. Permiten tomar imágenes separadas (*still images*) del mundo real y digitalizarlas para su posterior tratamiento y modificación en un ordenador. En estos casos es recomendable utilizar cámaras *RGB*, ya que trabajan con el mismo formato de imagen que los ordenadores.

• Tarjetas de videocaptura en tiempo real o adaptadores de vídeo digital. Existen, por un lado, las que simplemente digitalizan la imagen, lo que permitiría, por ejemplo, usar ordenador y vídeo casero para tener otra televisión en casa y congelar las imágenes de tus programas favoritos. De entre este tipo de tarjetas cabe destacar, por su reducido precio (unas 50.000 ptas.), la ***Video Blaster***, que permite integrar fuentes de vídeo, audio, *VCR's* y videodiscos para combinarlas con las animaciones creadas sobre la base de programas como **ANIMATOR**, **ANIMATOR PRO**, **3D STUDIO** o **ANIMATIMATIONS WORKS**, entre otros. Además de poder hacer *overlays* (sobreimpresiones), es posible realizar efectos de *chromakey*, es decir, hacer que cualquier color elegido de la imagen del ordenador se haga transparente y deje ver como fondo la secuencia procedente de tu vídeo



El software MPLAY permite definir más de 200 ventanas para realizar animaciones sobrepuestas, integración de sonido y demás efectos deseados.

Si se desea un mínimo de interacción, hay que utilizar versiones especiales de videotarjetas

o TV. El software que incorpora de serie (**MPLAY**) permite definir más de 200 ventanas repartidas por toda la pantalla, y establecer las secuencias de aparición de las mismas, los efectos deseados, la integración de sonido y animaciones sobrepuestas, etc. Si se desea un mínimo de interacción en las presentaciones, se puede utilizar una versión especial para ***Sound Blaster*** y ***Video Blaster*** de un programa llamado **TEMPRA** que permite editar guiones para la combinación de todas estas prestaciones multimedia.

Las complejas

Otro tipo de tarjetas más profesional, y por supuesto menos asequible, son los dispositivos de compresión de imagen: interfaces de vídeo/ordenador que permiten digitalizar y almacenar en tiempo real la secuencia de vídeo elegida, labor para la que debe realizarse un proceso de compactación o eliminación de redundancia del enorme volumen de información que contiene una sucesión de imágenes, por breve que ésta sea. Aunque la oferta en este sentido crece día a día, todo parece indicar que el DVI (*Digital Video Interactive*) de **Intel** se convertirá en el estándar de videocompresión, contando con serios competidores, como las tarjetas C–Cube y la ultimísima UVC. Sus posibilidades de compresión y descompresión–visualización permiten almacenar en un solo ***CD–ROM*** (unos 600 Mb de capacidad) la hasta hace poco impensable cantidad de una hora de vídeo animado a pantalla completa, con resoluciones superiores a la televisiva actual.

Se trata, en definitiva, de interfaces o tarjetas videoordenador que persiguen el gran reto de pasar del mundo del vídeo al terreno digital, de forma que la información audiovisual pueda ser otro tipo más de documentación para dichos sistemas. Todos estos periféricos internos se basan en el uso intensivo de algoritmos de compresión de imágenes, vía hardware (mediante procesadores o aceleradores de imágenes) y/o a través de programas de compresión de datos, algunos de ellos estándares ya especificados aunque aún no homologados, como el **JPEG** o el **MPEG**.

Mediante estas técnicas o con el uso de los prometedores sistemas de generación fractal es posible alcanzar relaciones de compresión de hasta 400:1, lo que permite que más de un minuto de *full* vídeo y audio pueda almacenarse en el ridículo espacio de un disquete común de 1.44 Mb de capacidad.




GREGORY A. BOTANES

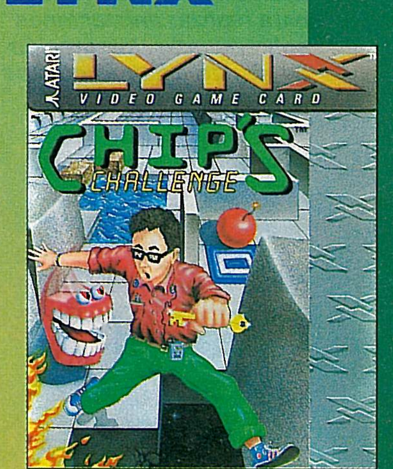
Los súper del mes

HIT

NEO GEO

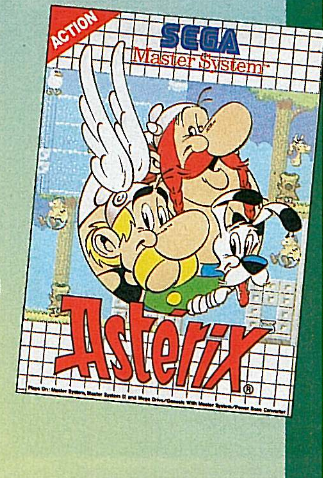
1	BURNING FIGHT	↑
2	CYBER-LIP	↑
3	NINJA COMBAT	↑
4	MAGICIAN LORD	↓
5	BLUES JOURNEY	↑

ATARY LYNX



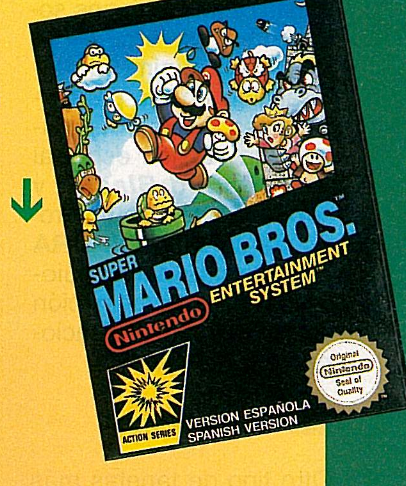
1	CALIFORNIA GAMES	=
2	CHIP'S CHALLENGE	↑
3	PACLAND	↑
4	S.T.U.N.T. RUNNER	↑
5	AWESOME GOLF	↑

MASTER SYSTEM



1	OLYMPIC GOLD	↑
2	ASTERIX	↓
3	SUPER MONACO GP II	↑
4	NINJA GAIDEN	↑
5	CHAMPIONS OF EUROPE	↑

NINTENDO



1	SUPERMARIO BROS. III	↑
2	SUPERMARIO BROS.	↓
3	DOUBLE DRAGON	↑
4	CAPTAIN PLANET	↑
5	TORTUGAS NINJA II	↓

CONSOLAS

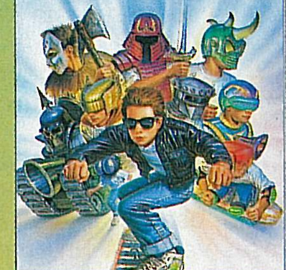
TURBOGRAFX

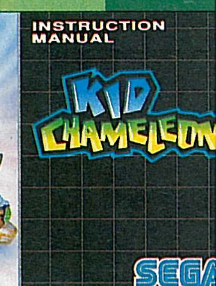
1. BLAZING LAZERS ↑
2. ALIEN CRUSH ↑
3. CRATERMAZE ↑
4. VICTORY RUN ↑
5. SPACE HARRIER ↑



MEGA DRIVE

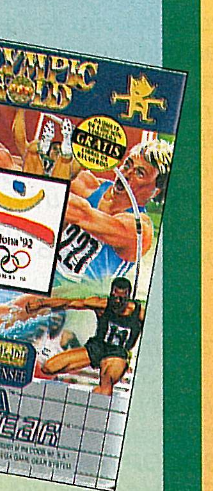
1. OLYMPIC GOLD ↑
2. TOKI ↑
3. JORDAN VS BIRD ↑
4. KID CHAMELEON ↓
5. ZERO WING ↑





GAME GEAR

1. OLYMPIC GOLD ↑
2. SUPER KICK OFF ↑
3. SONIC ↓
4. MICKEY MOUSE ↑
5. DONALD DUCK ↓



GAME BOY

1. SUPERMARIO LAND ↑
2. SIMPSONS ↑
3. STAR TREK ↑
4. DUCK TALES =
5. TERMINATOR 2 ↓



Tú me cuentas



PC con VGA

*¡Hola! Me gustaría saber si las pantallas **VGA** de 256 colores pueden mostrar ese número de colores o menos al mismo tiempo. También me gustaría que me recomendarais un buen simulador de vuelo realista para un **PC** con **VGA**.*

J. Joaquín Peñarrubia (Lorca, Murcia)

El ***PC*** con tarjeta ***VGA*** puede mostrar los 256 colores al mismo tiempo, esa es una de sus numerosas ventajas. En cuanto a un buen simulador de vuelo te recomendamos el **FIGTHER BOMBER**, pues no presenta una excesiva dificultad para aquellos que no sean expertos en este tipo de juegos.

Prince of Persia

*Os escribo para deciros un truco de **PRINCE OF PERSIA**. Cuando empecéis la partida tenéis varias opciones: ALT + r para resucitar cuando os maten, ALT + w para evitar la muerte en las caídas, ALT + t para aumentar los triángulos (vidas), ALT + l para cambiar de nivel, ALT + k para matar a los guardias del visir. Para que funcionen todos estos trucos debéis teclear PRINCE MEGAHIT.*

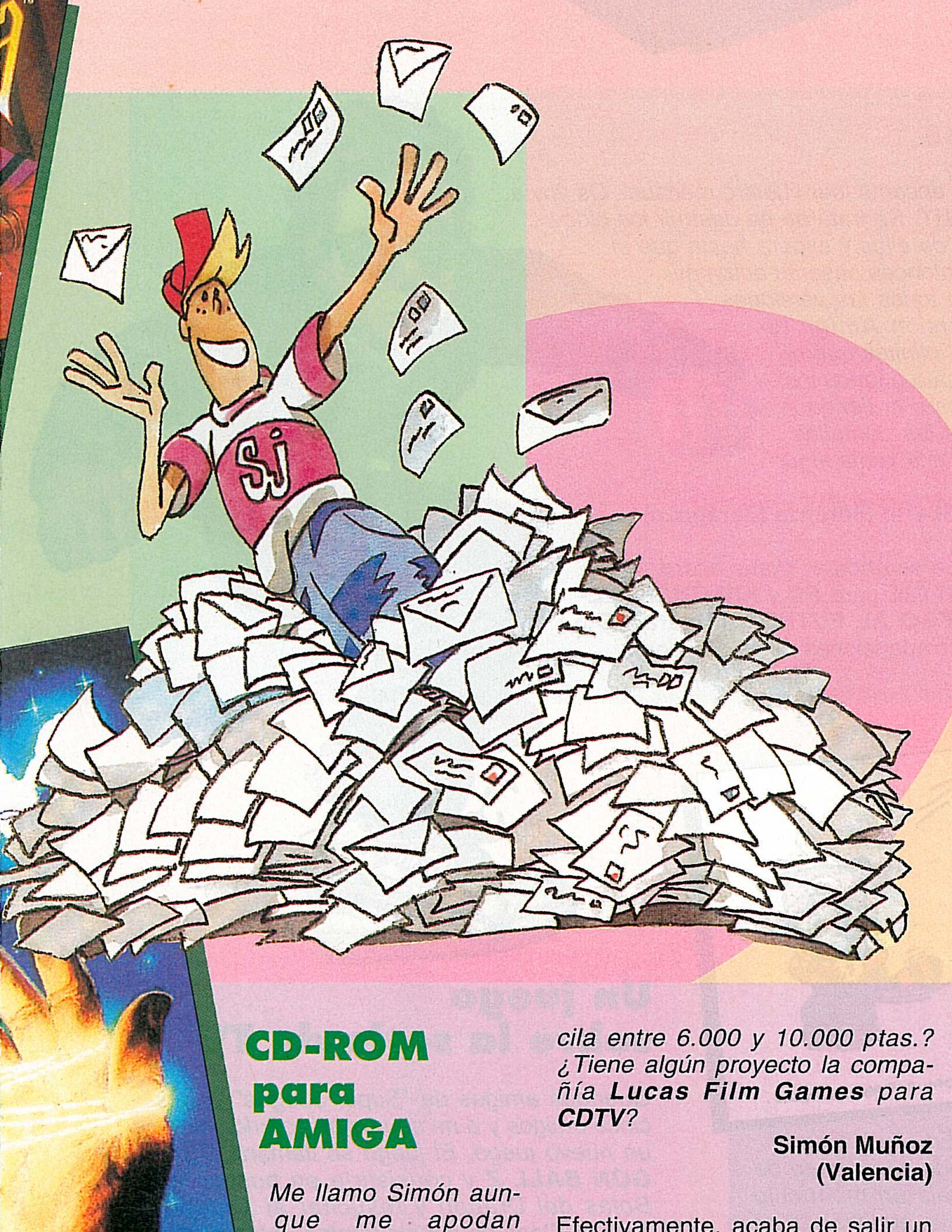
Oscar J. García (Cádiz)

Trucos para Amiga

*Hola amigos. Me gusta mucho vuestra revista y por eso os mando algunos trucos para el ordenador **Amiga**. Para **SHINOBI** haced una pausa durante el juego y teclead LARSXVIII. En **NINJA WARRIORS** pulsad durante el juego CAPS LOCK y teclead CHEDDAR. Pulsad de nuevo CAPS LOCK y obtendréis créditos infinitos. Para conseguir vidas infinitas en **SILKWORM** teclead SCRAP 28 en la pantalla de elección de controles.*

*Para **SUPER HANG ON** introduce en la tabla de récords 750j, pulsa después CTRL, ALT, Z y T. Para cambiar de fase en **RAMBO III** pon RENEGADE y pulsa 1, 2 y 3. Para **VIGILANTE**, teclea en la tabla de récords GREEN CRYSTAL. Con F1 tendrás más vidas y con F8 pasarás de nivel. Para conseguir energía infinita en **ROBOCOP** pulsa ENTER y teclea BEST KEEP SECRET. En **SHADOW WARRIORS** pulsa HELP para pasar de nivel.*

Jerome Cremades (Alicante)



Trucos para Amstrad

¡Hola Súper Juegos! Me llamo Ignacio y quiero deciros que me encantan las fichas que publicáis en la revista. Os voy a dar algunos trucos para ***Amstrad CPC****. Para* ***VIGILANTE****, cuando te maten dale al joystick hacia abajo. Para* ***PHANTIS*** *la clave de la segunda fase es 84187. En* ***ZIPI–ZAPE*** *la clave de la fase 2 es TITO. En* ***DON QUIJOTE*** *la clave de la segunda fase es INGENIOSO HIDALGO. Espero que os sirvan.*

Ignacio Robles (Cádiz)

8 bits

¡Hola Súper Juegos! Me llamo Ignacio y a mí y algunos amigos míos que somos usuarios de ordenadores ***Amstrad****,* ***MSX****, etc., nos gustaría que hicierais una sección para ordenadores de 8 bits. Las fichas que sacáis en la revista nos han gustado mucho y esperamos que hagáis muchas más.*

Ignacio Robles (Cádiz)

Este mensual es de todos vosotros, y todas las peticiones son escuchadas y estudiadas por el equipo que realiza la revista. Es posible que en el futuro aparezca esa sección de la que nos hablas. Nos parece estupendo que os gusten las fichas que publicamos.

CD-ROM para AMIGA

Me llamo Simón aunque me apodan "Megamigaman". Por supuesto tengo un ***Amiga*** *y quisiera consultaros algunas cosas. ¿El* ***CDTV*** *se puede conectar al teclado? ¿El precio de los juegos de* ***CDTV*** *oscila entre 6.000 y 10.000 ptas.? ¿Tiene algún proyecto la compañía* ***Lucas Film Games*** *para* ***CDTV****?*

Simón Muñoz (Valencia)

Efectivamente, acaba de salir un teclado para el ***CDTV***, al que, además, se le puede conectar también una unidad externa. Los precios varían bastante de unas casas a otras, pero más o menos oscilan entre las cantidades que dices. Recientemente, **Lucas Film Games** realizó el lanzamiento del juego **LOOM** para ***CDTV***.

Tú me cuentas

Preguntas por trucos

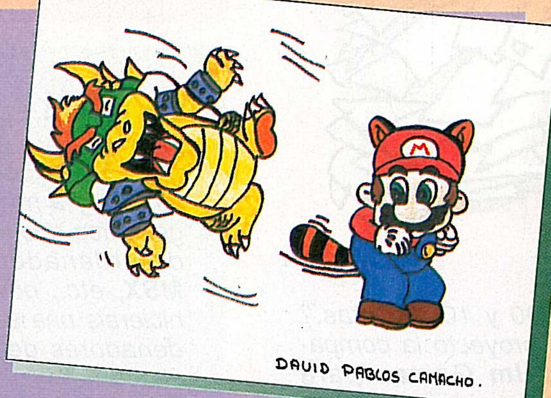
¡Hola chavales! Tengo doce tacos y me encanta leer vuestro mensual. Os voy a decir un truco para el juego **FINAL FIGHT**. *Se trata de no destruir los bidones que hay en el tren. Súbete encima de ellos y espera hasta que el tiempo marque de 20 a 30 segundos. Entonces pasarás automáticamente de fase. Este truco sirve para todas las versiones del juego. El siguiente es para la versión* ***Amiga*** *de* **FLIMBO QUEST**. *Para conseguir vidas infinitas quédate mucho tiempo en un mismo lugar y mata a todos los bichos que te encuentres. Vete después a la tienda y coge el pergamino S para pasar todas las pantallas. ¡Ah!, se me olvidaba preguntaros si hay a la venta algún juego de* skate–board.

Alberto Florenza (Zaragoza)

Sí, existen varios videojuegos en los que aparece el *skate–board.* Ahora mismo podemos hablarte de **SKATE OR DIE** para ***PC*** y **KID CHAMELEON** para ***Mega Drive;*** incluso **REGRESO AL FUTURO III** para ***PC*** o ***Amiga*** tiene en algunas de sus pantallas apariciones de este deporte.



Trucos para Mario Bros. 3



Quisiera proponeros unos trucos que os ayudarán, a pasar de nivel en el juego SUPER MARIO BROS 3. En la pantalla 1-3, después de haber pasado al segundo de los hermanos Boomerang, encontraréis un montículo blanco con una tortuga encima, subís y os agacháis, y os esperáis hasta que caigáis al suelo, entonces corréis rápidamente hasta el final de la pantalla donde encontraréis la flauta.

Otra de las flautas las encontraréis en el segundo mundo (desert-land), después de haber cogido el martillo, os vais hacia la esquina de arriba, derecha del mapa y ahí utilizáis el martillo, el cual abrirá el camino.

David Pablos Camacho (Humanes - Madrid)

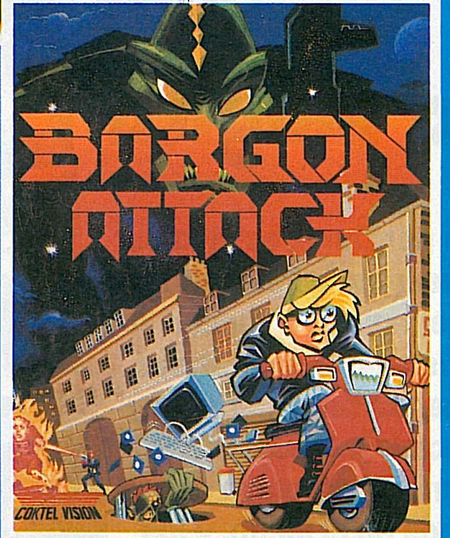
Un juego sobre la serie de TV

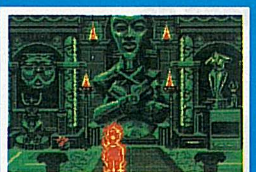
Queridos amigos de "Súper Juegos", a mis cinco amigos y a mí se nos ha ocurrido crear un nuevo juego. El juego se llamaría ***DRAGON BALL Z*** *y consistiría en buscar las Bolas del Dragón y resucitar al Todopoderoso. Cada personaje tendría una cualidad muy especial para diferenciarse de los demás. En cada pantalla te encontrarías luchadores, guardianes, etc. En el último de los ocho mundos te encontrarías con el enemigo más poderoso. Si le vencieras, resucitarías al Todopoderoso.*

José González y cuatro amigos (Eva–Alta, Murcia)

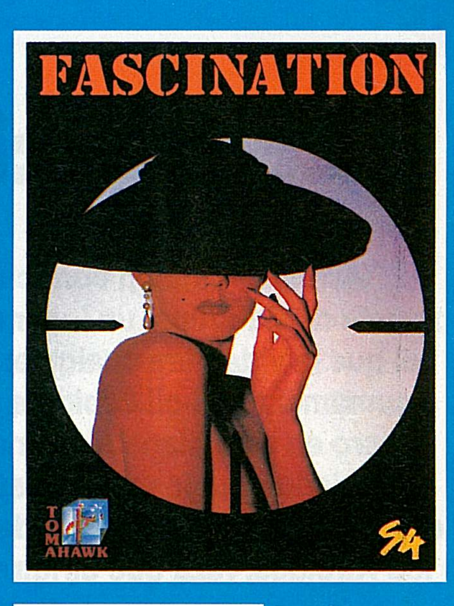


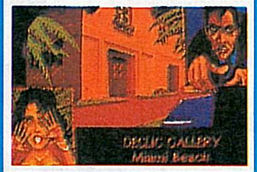
ATREVETE CON LA GENERACION MULTIMEDIA





Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.



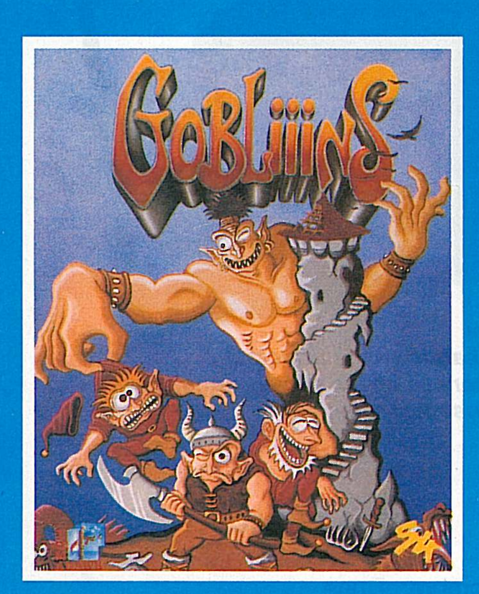


Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



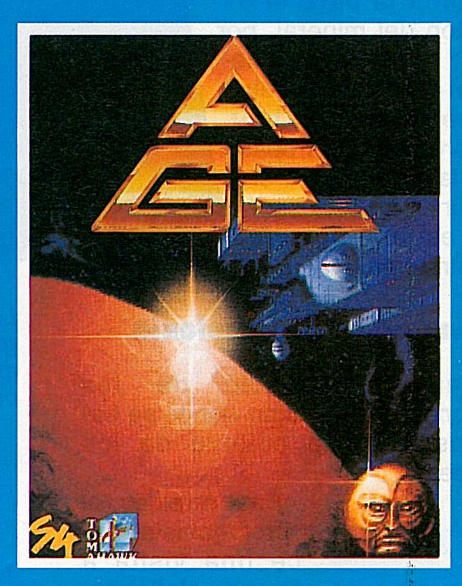


¡El videojuego erótico más esperado! SOLO PARA ADULTOS. Pantalla VGA 256 col.



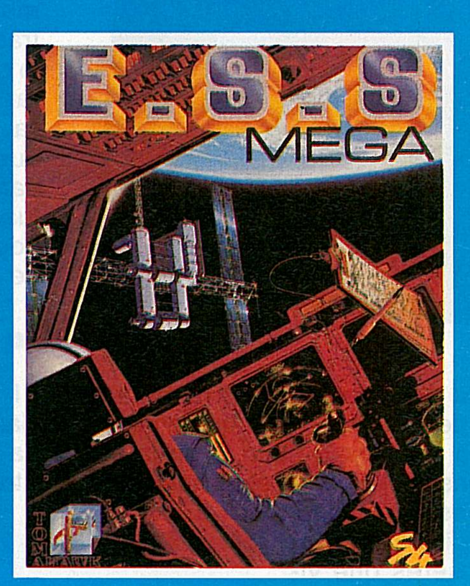


La aventura de tres duendecillos que buscan la curación de su rey.





En la frontera del universo. Aventura. Acción. Estrategia en 3D.



Un completo simulador espacial. Disfruta del pilotaje en 3D.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

System DE ESPAÑA, S. A.

TIROLESES

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro
PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

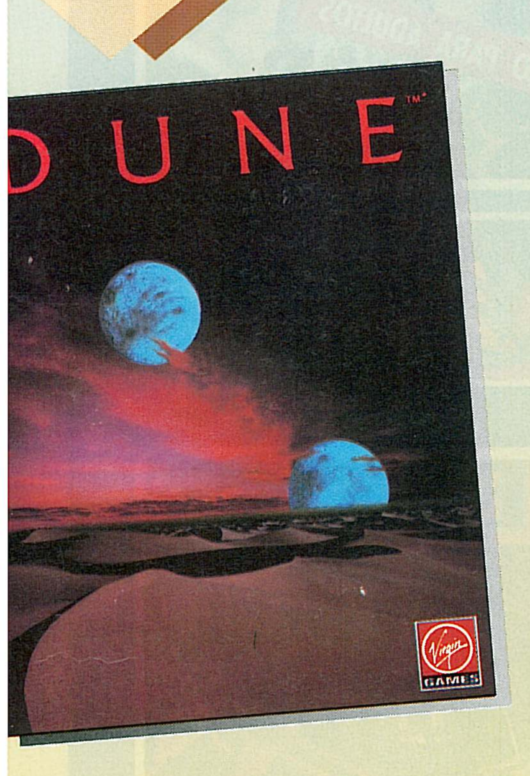
A examen

ORDENADORES

DUNE

La especia mágica

Arrakis, también conocido por Dune, es el tercer planeta de Canopus, un lugar desértico e inhóspito en el que la vida para cualquier ser animal o vegetal es sumamente difícil debido a sus altas temperaturas. Pero en este planeta se encuentra un mineral muy preciado para los viajes espaciales, la *especia*. Su obtención será la causante de una gran batalla entre los Atreides, raza que dirigiremos en el juego, y los Harkonnens, enemigos de éstos.



La acción de este programa se desarrolla, al igual que en la película del mismo título, y en la cual se basa el juego, en el planeta Dune, que es un desierto casi inhabitable. Los seres que viven aquí lo hacen en cavernas diseminadas por todo el territorio.
Si bien este lugar parece que no tiene ningún interés, esto no es así, ya que en él se encuentra un mineral de vital importancia para los viajes interestelares: la *especia*. La misión principal es la búsqueda de obreros y maquinaria para la extracción del mineral, por lo que se puede considerar un juego de aventura, pero también hay que preparar las tropas para la batalla y su situación, y en este sentido, es un programa de estrategia.

Busca un preciado mineral y prepara tus tropas para luchar contra los Harkonnens

La fundación de la colonia

El antiguo palacio de los Harkonnens es el lugar donde se halla instalada la colonia de los Atreides.

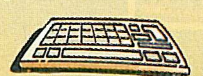
Paul Atreides, el protagonista, hace una visita a Gurney Halleck y le pide que le acompañe en su empresa. Ahora debe recorrer los diferentes emplazamientos que los Fremens poseen en pleno desierto para convencerlos de que colaboren con él.



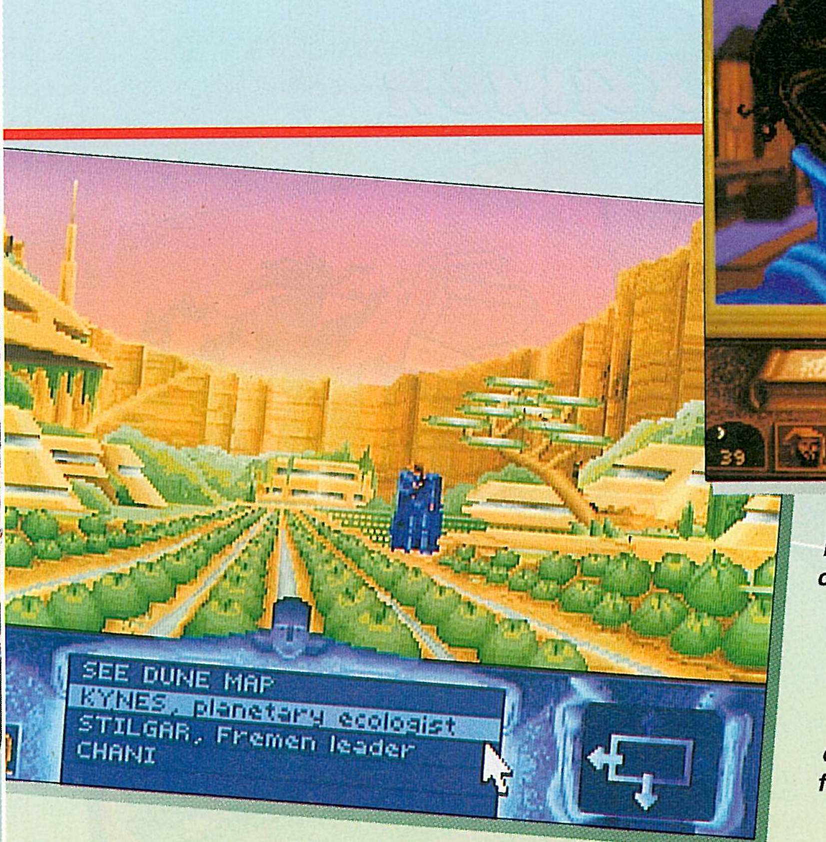
Los gusanos son la principal amenaza en las excavaciones para conseguir la **especia.**

FICHA TECNICA

Nombre: Dune
Fabricante: Virgin Games
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga y PC
Género: aventura/estrategia

Sistema estudiado: PC



Paul Atreides y su compañera son los principales protagonistas de este juego de aventura y estrategia, en el que la repoblación forestal de Dune es uno de los objetivos.

El objetivo de la primera parte del juego es conseguir la extracción de la mayor cantidad de *especia* como sea posible.
Para ello se precisan unos trajes, *still–suit*, que recuperan el agua perdida del cuerpo y permiten trabajar largos períodos de tiempo en el desierto, y unas máquinas, las *spice–harverster*, para la extracción de *especia*. También es necesario un grupo de prospección para la localización de los lugares donde se encuentran las concentraciones del preciado mineral.
En los lugares donde se utilicen máquinas de extracción deberemos tener un helicóptero de vigilancia, ya que las vibraciones de éstas atraen a unos gigantescos gusanos que habitan bajo la arena del desierto.
Otro factor que utilizaremos es la diplomacia, para poner de nuestro lado a Stilgar y a Kynes, y así conseguir la unión de las distintas tribus de Fremens.
Una vez conseguida la unidad de todas las tribus, debemos empezar a entrenar ejércitos en las zonas en las que la producción de *especia* es baja. Para ello serán de gran utilidad los conocimientos de Gurney Halleck y la posesión de armamento.
Cuando nuestros ejércitos sean lo suficientemente fuertes, se enviarán espías para estudiar las fortalezas más vulnerables del enemigo y conquistarlas.

Repoblación del planeta

Una vez que nuestro oponente esté prácticamente derrotado iniciaremos la repoblación vegetal del planeta. Para ello utilizaremos los conocimientos de Kynes en el cultivo de las plantas y la creación de máquinas extractoras de agua, hasta la conversión de Dune en un planeta verde.
En cuanto a los aspectos técnicos del juego, destaca la gran calidad de los gráficos, así como la animación de los personajes, sobre todo en los vuelos en orni por el desierto en busca de cuevas, y los viajes a lomos de los gusanos en los ataques a las fortalezas enemigas.
El sonido es una auténtica banda sonora que no se interrumpe en ningún momento del juego. También tiene la particularidad de que se pueden cambiar las músicas y poner un orden aleatorio o que se adapte a la situación de cada momento. Pero sin duda lo que más destaca es el componente estratégico de este juego, ya que costará varias partidas lograr la victoria.

TOMAS TEJON Y ANTONIO J. MARTINEZ

Para sacar ventaja

Cuando los prospectores no tengan nada que hacer, utilízalos para el transporte de objetos de unos lugares a otros.
En la compra de material a los contrabandistas regatea lo más posible. Acuérdate de decirle a Duncan Idaho que les pague antes de volver a comprarles algo de nuevo.
Cuando no sepas qué hacer, habla con los personajes. Ellos te darán pistas.
En el momento de salir al desierto para adquirir los poderes que otorga la *especia*, aléjate únicamente una pantalla del palacio, ya que si no el excesivo calor acabará con tu vida.

DUNE

Interés:	80
Dificultad:	87
Gráficos:	84
Originalidad:	83
Sonido:	78
Total:	**82,4**

PUSH-OVER

G.I. Ant, la hormiga atómica

El PUSH-OVER es un original juego en el que se debe resolver un montón de puzzles. En éstos hay que derribar, de un solo empujón, diversas fichas de dominó diseminadas por plataformas.

El programa comienza cuando el perro *Colín*, maravillado por el sabor de sus patatas fritas, pierde dentro de un hormiguero todas las bolsas que tenía en sus bolsillos. Para recuperarlas, solicita la ayuda de G.I. Ant, una hormiga obrera.

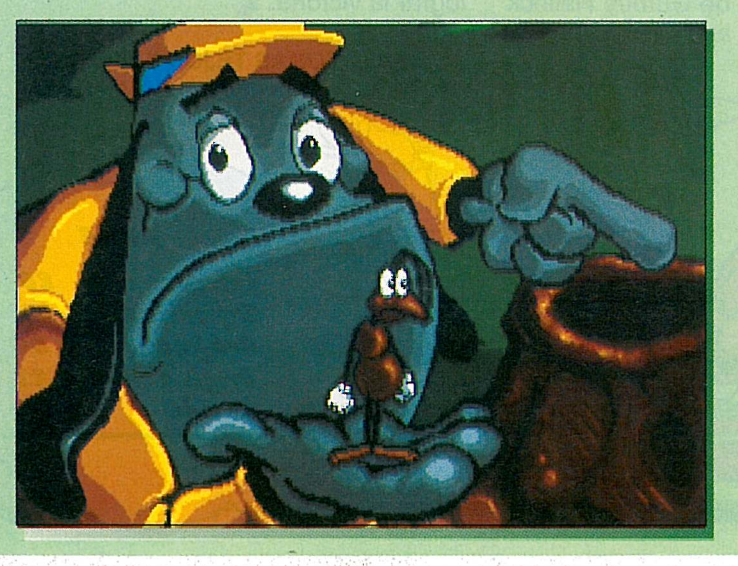
El laborioso insecto encontrará las bolsas a medida que resuelve los puzzles, compuestos por una serie de fichas de dominó, dispuestas de manera distinta a lo largo y ancho de las cien pantallas. Cada una de estas piezas posee cometidos diferentes según sea su color.

Los escenarios

Los puzzles están ambientados en distintos escenarios, que van desde ruinas y catacumbas a mecanos en los interiores de un ordenador. Cambia la decoración cada vez que G. I. Ant encuentra una bolsa de patatas fritas. Esto ocurre cuando se solucionan un grupo de puzzles.

Para resolver cada pantalla debemos conseguir que caigan todas las fichas y que la última en tumbarse sea el disparador, aquella que se encuentra inmóvil. Esta es la única que no podemos desplazar y que al caer abre la puerta de acceso al siguiente nivel.





A Colín se le perdieron en un hormiguero todas las bolsas de patatas fritas. Su amiga G. I. Ant, la hormiga obrera, debe encontrarlas.

FICHA TECNICA

Nombre: Push-over
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, ST y Amiga
Género: estrategia



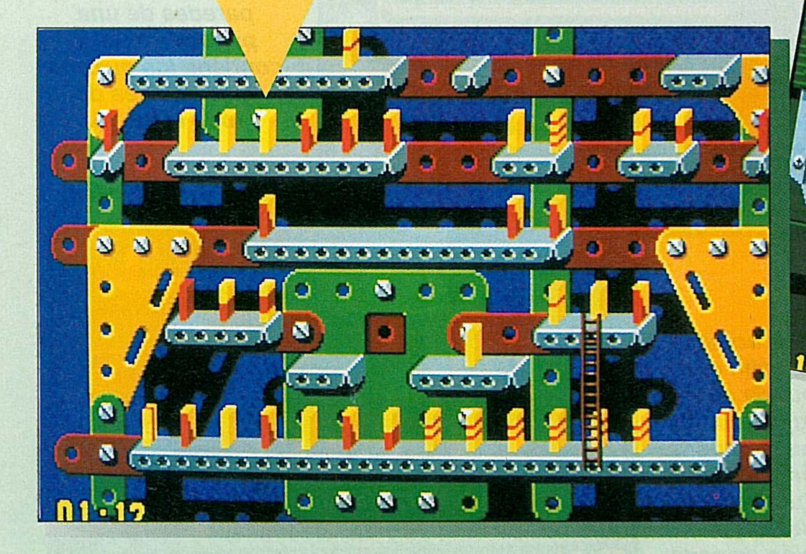


Sistema estudiado: PC

Un divertido juego que invita al razonamiento lógico para tumbar todas las fichas de un solo empujón



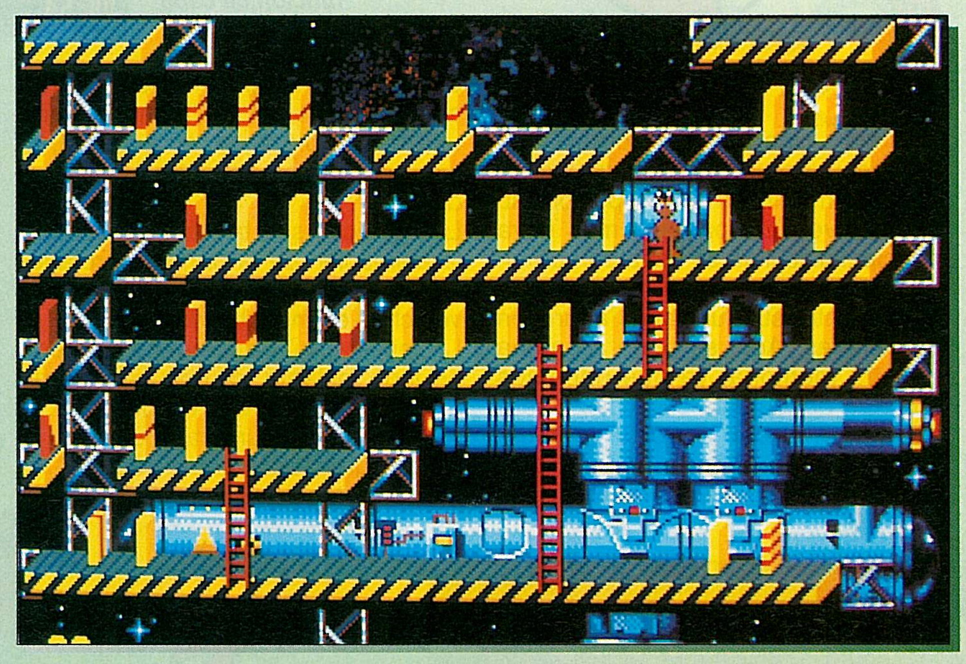
Cada fase tiene escenarios diferentes. En esta ocasión, G.I. Ant se encuentra en unas ruinas.



Antes de empezar a mover fichas alocadamente es mejor examinar su disposición y planificar una estrategia.

Para sacar ventaja

Aunque sólo dispones de un empujón por pantalla, puedes solucionar algunos puzzles tirándote desde un nivel superior con una ficha sobre cualquiera de los separadores.
Los elevadores, cuando te lanzas con ellos, suben directamente sin tocar el suelo. Te servirán para superar una pantalla.
No te fíes del tiempo que tienes en cada una de las pantallas. Normalmente te sobrará la mitad por lo menos.
Si quieres ver pantallas, aunque no sigas el orden lógico, teclea cualquiera de los títulos correspondientes a los archivos contenidos en el directorio *screen*.
Las claves de los niveles que se corresponden con los puzzles a cuyo término aparecen las patatas fritas son: 05122 (12), 15878 (21), 09734 (29), 29726 (44), 22558 (55), 16958 (62), 22143 (77), 26879 (88) y 09727 (99). Si quieres ver el puzzle final, teclea 44543 (101). Entre paréntesis figura el número correspondiente a cada pantalla.



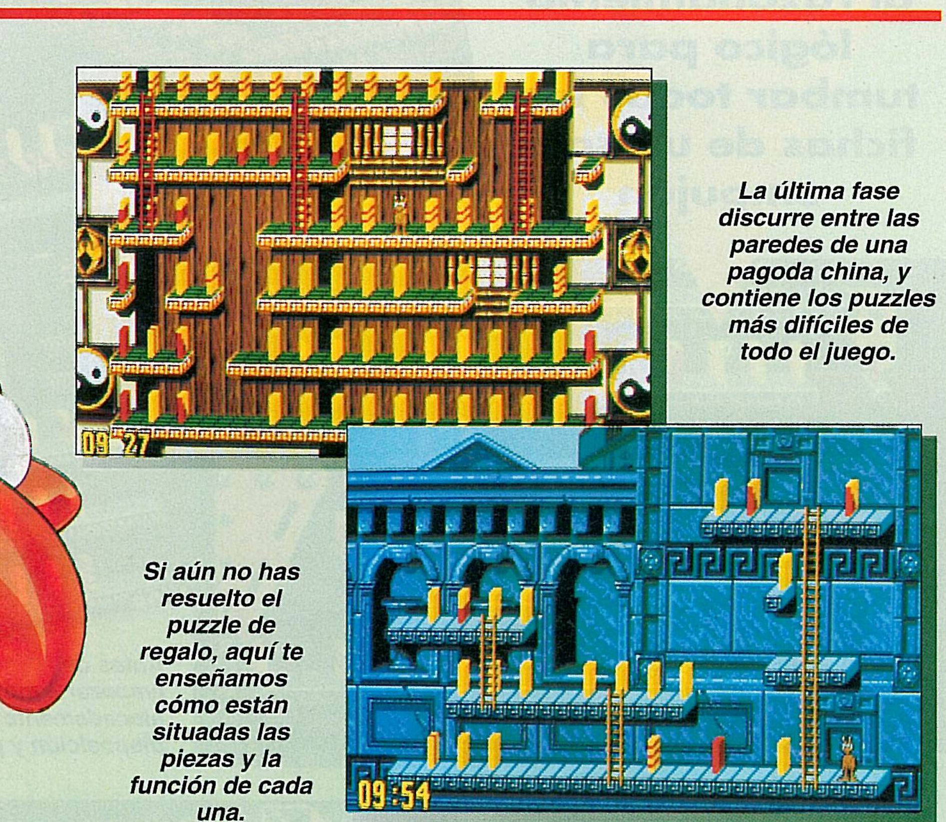
No siempre podemos ir a todas las plataformas, algunas son inaccesibles, y sólo con una ficha del tipo elevador podemos derribar las que se encuentran arriba.

Para ello será necesario mover el emplazamiento de algunas fichas, teniendo en cuenta la función que realiza cada una: las hay que explotan, que ascienden verticalmente o, simplemente, que desaparecen. En otras ocasiones deberemos empujar una pieza y rápidamente colocar o cambiar de sitio otras.

La pantalla escondida

Después de haber luchado durante horas con las fichas, la simpática

A examen



La última fase discurre entre las paredes de una pagoda china, y contiene los puzzles más difíciles de todo el juego.

Si aún no has resuelto el puzzle de regalo, aquí te enseñamos cómo están situadas las piezas y la función de cada una.

consigue encontrar la última bolsa de patatas en un escenario chino. A continuación, el programa nos ofrece la posibilidad de resolver una pantalla más cuya principal dificultad se basa en que todas las piezas son del mismo color, y, por tanto, sus funciones aparecen camufladas. Aquí se pone a prueba nuestra memoria, ya que debemos recordar dónde está cada pieza para situarla en el sitio correcto y tumbar la ficha disparadora.

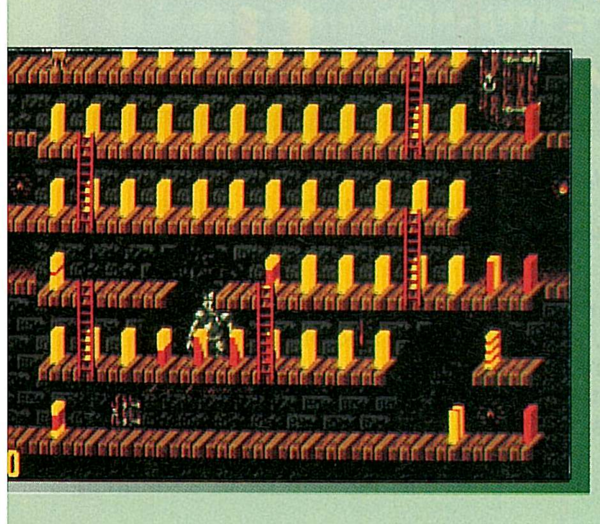
Como es lógico, deben hacerse los ensayos previos para saber qué función corresponde realmente a cada una de las piezas y, en especial, el lugar donde se encuentra el disparador.

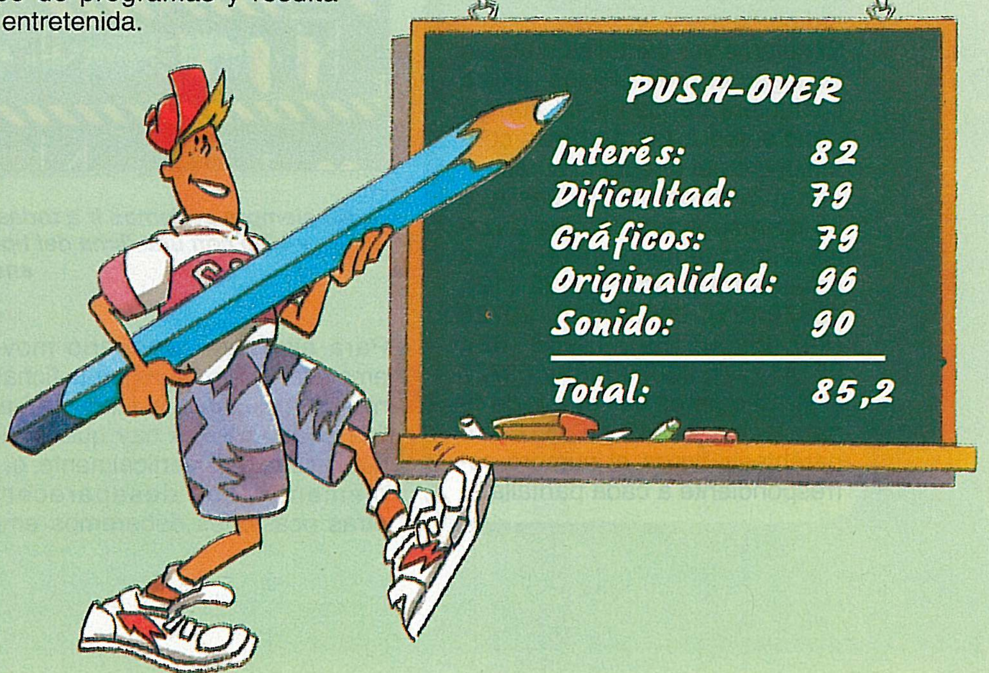
Los gráficos son bastante buenos, y la animación de la hormiga protagonista cuando sube escaleras o mueve fichas es muy divertida.

La música, que acompaña al juego en todo instante, cambia con los diferentes escenarios, es de una calidad desacostumbrada en este tipo de programas y resulta muy entretenida.

En resumen, un juego que obliga a pensar y razonar en algunas pantallas, al tiempo que asegura el entretenimiento y las ansias de superarse para conocer cuanto antes el próximo puzzle. Estamos convencidos de que hará las delicias de todos los que jugaron alguna vez con cualquiera de las versiones disponibles de los LEMMINGS.

ANTONIO J. MARTINEZ





PUSH-OVER	
Interés:	82
Dificultad:	79
Gráficos:	79
Originalidad:	96
Sonido:	90
Total:	85,2

A examen

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Más alto, más fuerte, más rápido

Deportivamente, éste no es el mejor año de Carl Lewis, ya que ha perdido toda posibilidad de competir en la prueba reina de Barcelona 92. Pero la casa **Psygnosis**, conocida por los pequeños LEMMINGS, todavía cree en el poder de atracción de este astro, y en unas semanas lanzará un programa basado en el famoso atleta.

En este juego, nuestra misión es el entrenamiento, elección, dirección y control de un equipo de atletas para alcanzar el codiciado oro. Las pruebas en las que se desarrolla son los famosos 100 metros lisos, en los que Carl Lewis logró el récord del mundo en los pasados Juegos Olímpicos de Seúl. Otra prueba en la que este famoso deportista se ha hecho mundialmente conocido es el salto de longitud, en el que Powell le arrebató la mejor marca de todos los tiempos en el último segundo.

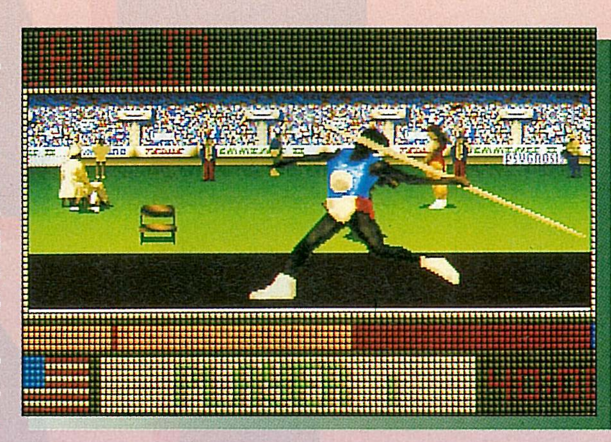
El programa se completa con otras pruebas que, aunque Lewis no participe en ellas, resultan igualmente divertidas: 400 metros vallas, lanzamiento de jabalina y salto de altura.

En cuanto a los gráficos, la técnica escogida ha sido la digitalización de imágenes, con lo que se consigue un mayor realismo, lo que realza las características globales del programa. Además, es necesario añadir que el juego está dotado de una base de datos de casi 200 atletas profesionales de todo el mundo, por lo que desde nuestro ordenador podemos dirigir a la élite del atletismo internacional.

Gracias al **CARL LEWIS CHALLENGE** la llama olímpica pasará por nuestras casas.

CARLOS YUSTE

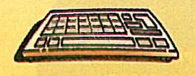
La estrella del atletismo mundial brilla con fuerza desde la pantalla de nuestros ordenadores



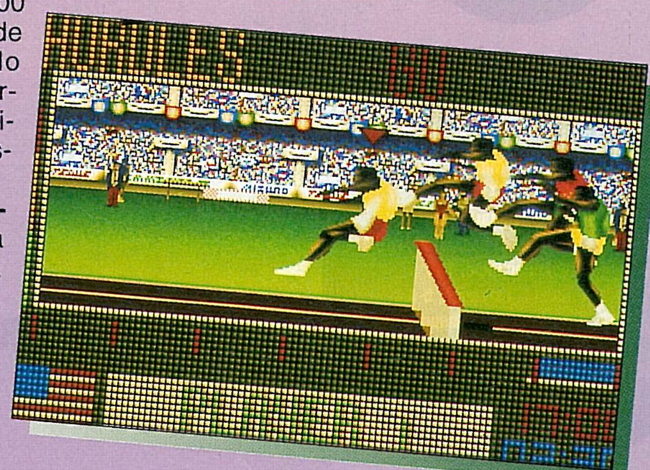
En el lanzamiento de jabalina, el jugador debe mezclar fuerza, velocidad y habilidad para lograr una buena marca y clasificarse.

FICHA TECNICA

Nombre: The Carl Lewis Challenge
Fabricante: Psygnosis
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Amiga, Atari ST
Género: deportivo

Sistema estudiado: PC



¡HEY SOCIO!

CON ESTA

tarj

YA SABES

LO QUE TE

MAIL VxC

(91) 527 39 34



canadian

BARCELONA: Avda, Mistral, 25-27
ALICANTE: C/ del Teatre, 29
MOSTOLES: Villaamil, 62
CASTELLDEFELS: Avda. Trescientos Uno, 4
GRACIA: Encarnació, 140
PALMA: Juan L. Estelrich, 5-A
LERIDA: P. de Ronda (G. Shopping)
MANRESA: Angel Guimerá, 11
MADRID: Princesa, 29 (Entr. Ev. S. Miguel)
GERONA: Joan Reglá, 1
(Cant. Rotlá, 147)

Y ADEMAS ESTA TARJETA TE ABRE LAS PUERTAS DE LAS TIENDAS MAS SUPER

SI TE HACES



ESPERA.

SI TIENES LA TARJETA SUPER JUEGOS, TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes descuentos en exclusiva que tienes como socio del club.
- Podrás adquirir productos exclusivos Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPER JUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

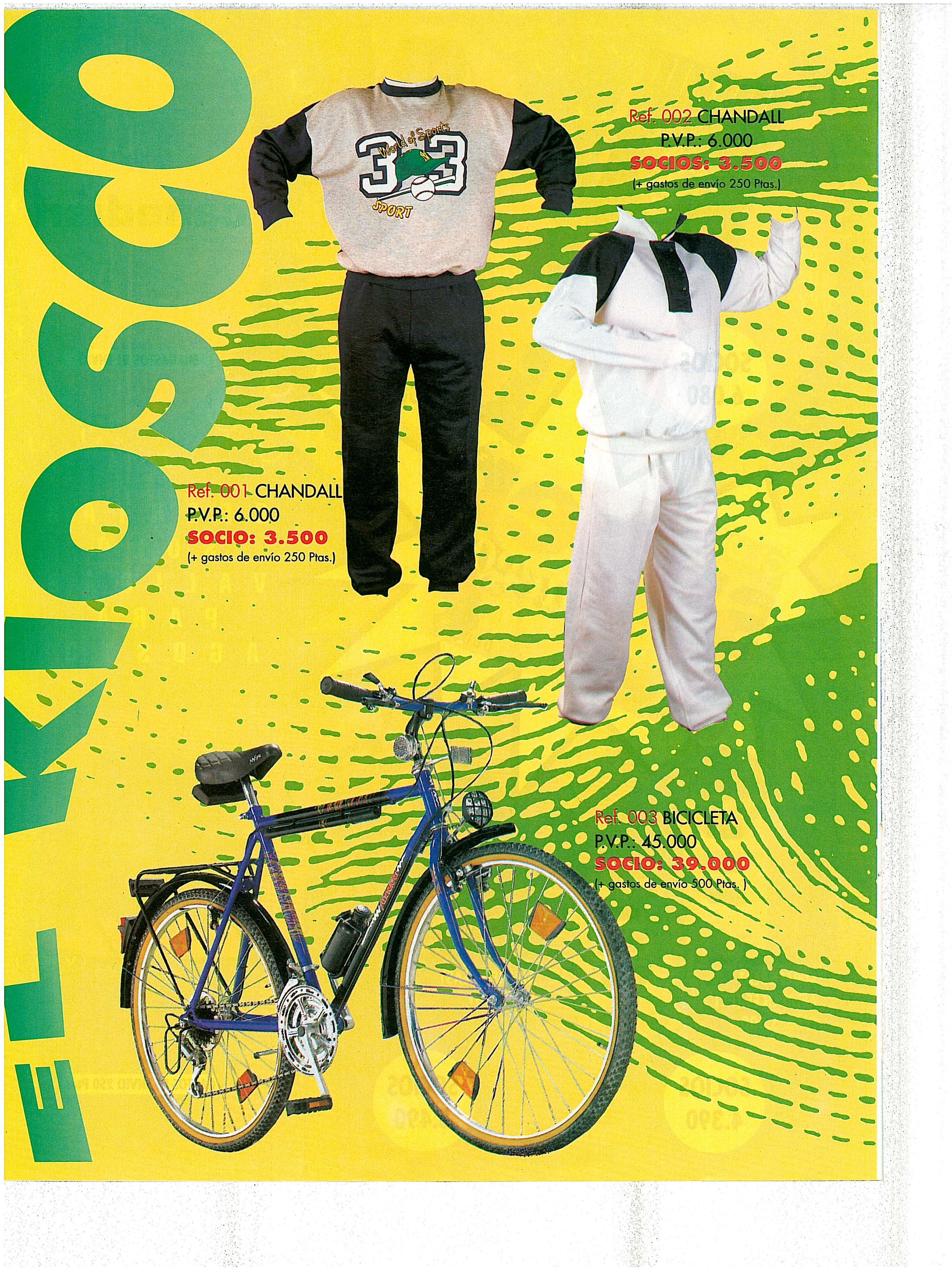
- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas.

Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.


CONSOLA
MEGA DRIVE
P.V.P. 27.900
SOCIOS
25.900
DUCK TALES
NES
P.V.P. 6.500
SOCIOS
5.650
SUPER KICK OFF
MASTER SYSTEM
P.V.P. 6.490
SOCIOS
5.640
EXCLUSIVO
socios
GAME LIGHT PLUS
GAME BOY
P.V.P. 3.900
SOCIOS
2.490
PRO 1 PROFESSIONAL
JOYSTICK
MEGA DRIVE
P.V.P. 3.875
SOCIOS
2.995
NINTENDO SCOPE
SUPER NINTENDO
P.V.P. 9.490
SOCIOS
8.490



DARK SEED
(PC)
P.V.P. 6.990
SOCIOS
6.080
BOLSAS GAME
GEAR/GAME BOY
P.V.P. 1.900
SOCIOS
1.650
canadian
SIN GASTOS DE ENVIO
CLUB
LOS
super
juegos
000002
DAVID MARTIN CAMPO
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
AGOSTO.
SCREENBEAT
ALTAVOCES (PC)
P.V.P. 5.500
SOCIOS
4.390
ALTERED BEAST
MEGA DRIVE
SOCIOS
5.490
MAIL
VXC
GASTOS DE ENVIO 250 Ptas


EL KIOSCO
Ref. 002 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
Ref. 001 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIO: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
Ref. 003 BICICLETA
P.V.P.: 45.000
SOCIO: 39.000
(+ gastos de envío 500 Ptas.)


Ref. 004 WALKMAN
P.V.P.: 5.500
SOCIOS: 3.490
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
GAME PLAYER
Ref. 007 ROLLER
COLORS
P.V.P.: 1.500
SOCIOS: 990
(+ gastos de envío
250 Ptas.)
Ref. 005 TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER II
P.V.P.: 32.900 - SOCIOS: 29.900
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
SOUND MASTER II
COVOX
SOUNDMASTER II
LA TARJETA DE SONIDO Y MUSICA ULTRACOMPATIBLE PARA PC
Ref. 006 AJEDREZ ELECTRONICO
P.V.P.: 5.900 - SOCIOS: 4.990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
PASE PARQUE
ATRACCIONES.
- CALCO
SUPERDIVERSION -
CONSIGUELO POR
200 PTAS
MENOS.
NOVAG SOLO



Si quieres hacer un pedido de nuestra sección EL KIOSCO rellena este cupón.

REF. 001 TALLA P
REF. 001 TALLA G
REF.002 TALLA P
REF. 002 TALLA G
REF. 003
REF. 004
REF. 005
REF. 006
REF. 007
REF. 008

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono: Edad:

Población:

Provincia:

Modelo de consola u ordenador que posees:

Nº de Socio club Super Juegos:

FORMA DE PAGO:

❑ MEDIANTE TARJETA CREDITO VISA Nº:

Fecha de caducidad de la tarjeta.............

Nombre del titular si es distinto.............

❑ TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)

Fecha y Firma.

Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES
CLUB SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

ORDENADORES

A examen

THE COOL CROC TWINS

En busca del amor perdido

La búsqueda de su amada llevará a Punk Croc y Funk Croc a través de diez mundos de paisajes diferentes.

En cualquiera de los sesenta niveles que se deben recorrer, las sorpresas son continuas.

Punk Croc y Funk Croc son hermanos gemelos. Ambos están enamorados de Daisy Crocette, pero he aquí el problema: ella no sabe a cuál de los dos prefiere. Ambos protagonistas recorrerán Crockery para localizar a su amada y demostrarle su amor.

Bajo este argumento se esconde un sencillo juego de plataformas para uno o dos jugadores. Estos deben avanzar a través de sesenta pantallas llenas de peligros, iluminando las correspondientes ventanas de cada una.

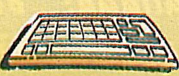
Para ello, cuentan con su salto poderoso que además destruirá a sus enemigos por el mero contacto con sus cuerpos. Es posible elegir dos modos de control del personaje: normal y especial. En este último, se controla al cocodrilo en cuestión utilizando el joystick en el sentido de las agujas del reloj. Este es el modo de juego más útil tras unas partidas de práctica.

Aunque cuenta con unos bonitos gráficos de fondo, dejan que desear los referidos a los personajes. Con una banda sonora interesante, la diversión está asegurada en este programa, que resulta especialmente atractivo cuando se enfrentan dos jugadores en pos del triunfo amoroso. Como en las películas con *happy end*, la dama espera al final del tortuoso camino.

ANTONIO GREPPI

FICHA TECNICA

Nombre: The Cool Croc Twins
Fabricante: Empire
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: Amiga, Atari, C-64 y PC
Género: arcade




Sistema estudiado: Amiga

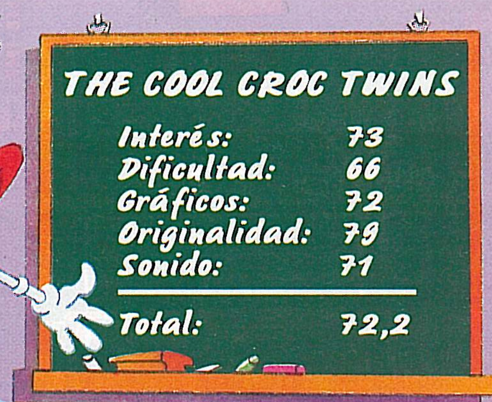


Para sacar ventaja

Recoge las letras que aparecen durante el juego: proporcionan ayudas del tipo de pasar pantalla, encender la ventana entera, y otras más.

Acaba con tus rivales lo más rápidamente posible: tardan un rato en aparecer otra vez.

Un código para avanzar unas cuantas pantallas es: TRIAX.



A examen



OLIMPIC GAMES '92

Atletismo en casa

Tras una primera avalancha de programas deportivos basados en los juegos olímpicos, llega a nuestros ordenadores de la mano de **Opera Plus** y el equipo de programación **True Emotions** el **OLIMPIC GAMES '92,** donde el atletismo es el rey. Como comienzo, el programa ofrece el himno olímpico y un menú de opciones. Estas varían el estado del terreno, el tiempo climático, las opciones de juego y si se participa en los juegos con control antidoping o no. Las pruebas, ocho en total, que ofrece el programa son: 100 metros lisos, salto de longitud, 110 metros vallas, lanzamiento de jabalina, salto de altura, lanzamiento de peso, triple salto y, por último, el lanzamiento de disco.

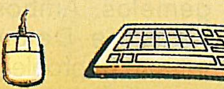
Disputa las pruebas olímpicas de atletismo y controla tu fuerza a través de las barras de energía

Respecto a los gráficos, en versión VGA 256 colores, destacan sobre todo las fotos digitalizadas que aparecen al comienzo de cada prueba. Son imágenes de logros históricos en el atletismo; el salto de Bob Beamon en Méjico '68, y la victoria de Ben Johnson sobre Carl Lewis en Seul '88.
Las vistas del estadio olímpico son algo repetitivas. El movimiento está bien realizado, y destaca el innovador sistema de control del atleta.
Este funciona mediante de barras de energía; según la fuerza que apliquemos, mejor o peor será el lanzamiento.

ANTONIO GREPPI

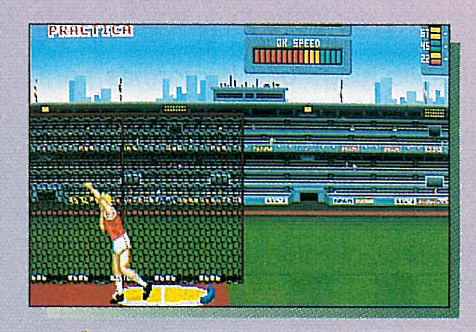
FICHA TECNICA

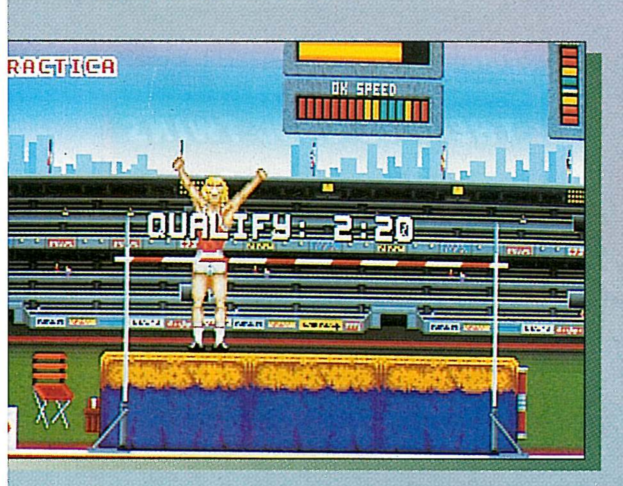
Nombre: Olimpic Games' 92
Fabricante: True Emotions/Opera Plus
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: deportivo





Sistema estudiado: PC





Todas las pruebas tienen establecida una marca que debemos batir para pasar a otra disciplina. Por lo general, disponemos de tres intentos para batir el récord fijado.





BASKET PLAY-OFF

Baloncesto en casa

El desarrollo del partido de baloncesto se contempla en la pantalla desde una perspectiva superior.

Un nuevo programa deportivo para ordenador. En esta ocasión, es un simulador de baloncesto el que visita las pantallas para ofrecer la emoción del final de una liga en este apasionante deporte.

Antes del comienzo de los partidos se elige la duración de éstos, el número de jugadores, si se disputa una copa o una liga, y los miembros del equipo. Esta es una opción curiosa, ya que se dispone de cierta cantidad de dinero, con el cual se compran y venden los jugadores que más interesen. Es posible conseguir más dinero a medida que se ganan partidos. Tras estas opciones, comenzará el encuentro, que se contempla en la pantalla desde una perspectiva superior que se mantendrá a lo largo del juego. Es mejor controlar el juego con el joystick, porque el manejo desde teclado es dificultoso a causa del elevado número de teclas que se utilizan, diez en total.

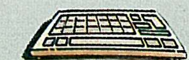
Los gráficos de este programa de la productora italiana **Simulmondo** desarrollan una cancha bastante reducida, con unos movimientos limitados y un nivel de juego simple. Curiosamente, los jugadores del equipo contrincante logran un elevado porcentaje de tiro, mientras que los componentes del equipo de casa fallan un buen número de canastas.

ANTONIO GREPPI



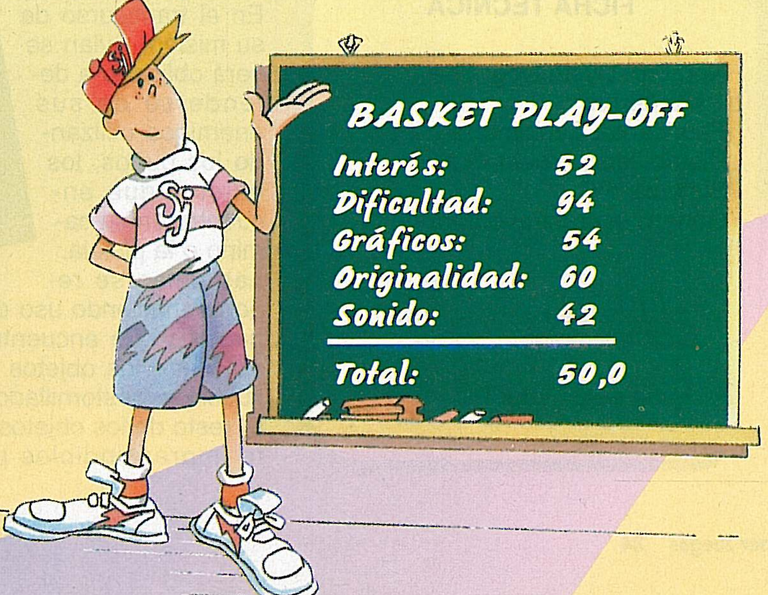
FICHA TECNICA

Nombre: Basket Play-off
Fabricante: Simulmondo
Distribuidor:Proein
Sistema:PC, C-64, Amiga
Género: deportivo

Sistema estudiado: PC





DYLAN DOG: THE MURDERERS

Visita a la mansión del diablo

En este largo y tórrido verano, una serie de escalofriantes asesinatos asolan Londres y transforman a simples ciudadanos en feroces asesinos sedientos de sangre.

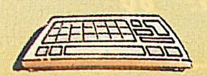


La siniestra mansión del diablo es uno de los escenarios principales donde se desarrolla esta emocionante aventura.

El famoso detective Dylan Dog debe averiguar la causa de tan siniestra ola de crímenes, para lo cual decide adentrarse en una sombría y extraña mansión al sur de la capital británica, con la intención de descubrir la causa de tales sucesos.
En el transcurso de su misión, Dylan se verá obligado a defenderse de sus enemigos utilizando los puños, los objetos que encuentre en su camino o la pistola.
Las balas se reponen haciendo uso de los cargadores que encuentre en su camino. Entre los objetos de ataque hay cuchillos, destornilladores y hachas. El resto de los objetos son igualmente imprescindibles para la buena

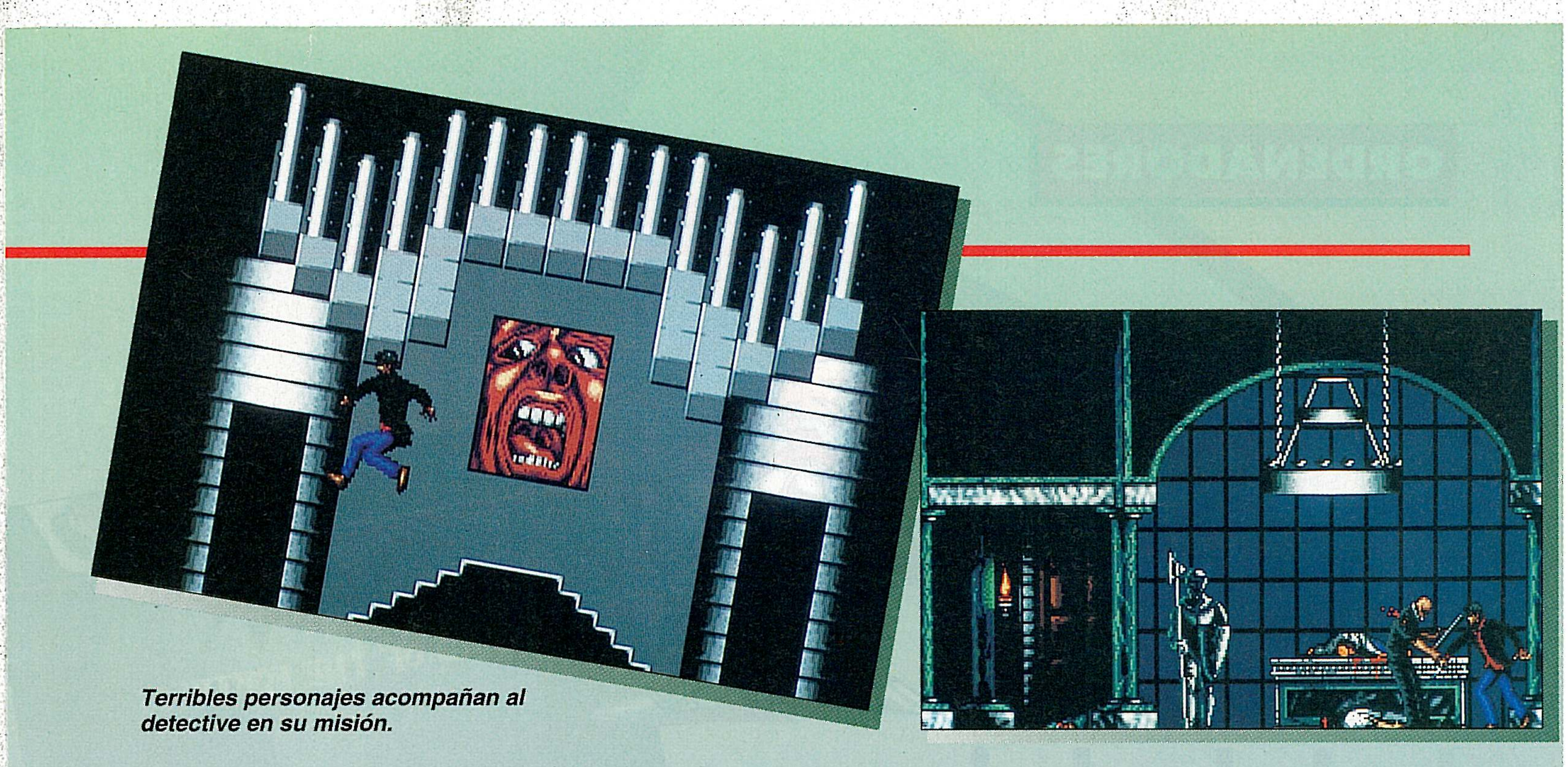
FICHA TECNICA

Nombre: Dylan Dog: The Murderers
Fabricante: Simulmondo
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: PC
Género: arcade-aventura




Sistema estudiado: PC

Buenos gráficos y movimientos conseguidos convierten esta aventura policiaca en un entretenido programa.



Terribles personajes acompañan al detective en su misión.

Los objetos truculentos son elementos predominantes del juego.

marcha de la aventura. Se utilizan con objeto de llegar a otros lugares de la mansión a los que no sería posible acceder sin ellos. También se entregan a otros personajes de la casa a fin de sonsacarles información y pistas; todo ello adornado por unas atractivas escenas animadas.

Los gráficos VGA 256 colores con los que cuenta el juego están realmente logrados.

Destacan las secuencias de presentación y el estilo del panel de control, en el cual aparece la puntuación, una luna que se oculta con el transcurso del tiempo, las balas que quedan en el cargador de la pistola, la energía restante en forma de lápida, y el inventario de objetos disponibles.

Resuelve los escalofriantes asesinatos que bañan de sangre las calles de la capital británica

El programa incluye diferentes melodías que van cambiando cada cierto número de pantallas, lo que evita la monotonía sonora que ensombrece otras videoaventuras. El juego, basado en un famoso personaje del cómic italiano, resulta más entretenido cuando, tras unas cuantas partidas, tenemos localizados los diversos objetos y podemos agilizar el ritmo de la aventura.

ANTONIO GREPPI



El protagonista, Dylan Dog, es un famoso personaje del cómic italiano.

Uno de los enemigos vigila la planta superior; elimínalo y pasa por la puerta para acceder a otra parte de la casa.

DYLAN DOG: THE MURDERERS

Interés:	80
Dificultad:	69
Gráficos:	83
Originalidad:	77
Sonido:	77
Total:	77,2

ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS

El camino hacia la gloria

Un nuevo héroe se enfrenta a poderes superiores a él. Su reto es conseguir el reinado de Kendoria, un mundo amenazado por un brujo sin escrúpulos llamado Krogh. En el templo maldito de Ishar se prepara un enfrentamiento entre ambos que puede cambiar la historia.

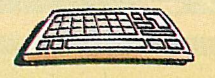
El camino a Ishar, está lleno de dificultades para los intrépidos aventureros que quieren el poder que se esconde entre sus muros. A través del mundo de Kendoria se encuentran con toda clase de pueblos para el necesario descanso, diferentes monstruos hambrientos y numerosos asaltantes de caminos, ladrones y asesinos en busca de una nueva y enriquecida víctima con la que incrementar su tesoro.

El reto de Aramir

Un joven e inexperto guerrero llamado Aramir conoce la existencia de Krogh y de su templo a

FICHA TECNICA

Nombre: Ishar
Fabricante: Silmarils
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: PC
Género: rol





Sistema estudiado: PC



Las claves para encontrar el templo de Ishar están diseminadas por todo el mundo de Kendoria. En los pueblos y ciudades del camino existen adivinos, que leen el porvenir e informan sobre el estado de ánimo de los componentes del grupo.

Selecciona cuidadosamente a los miembros de tu grupo y vigila a los traidores que te impiden llegar a tu destino



Los servidores de Krogh bloquean los pasos estratégicos, y el grupo ha de emplear toda su fuerza para eliminarlos.

Bárbaros y ladrones hostiles, y sacerdotisas que también quieren unirse al equipo de héroes elegidos, completan el variopinto cuadro de protagonistas.

través de antiguas leyendas. Decide que su destino se encuentra en esos muros, ya que la tradición cuenta que quien salga victorioso de Ishar será el futuro rey de Kendoria.

Al comienzo del juego, Aramir parte solo en dirección al este de Kendoria, pero es consciente de que nunca logrará el triunfo sin la ayuda de otros aventureros. Por esa razón recluta a aquellos personajes que encuentra en su camino, hasta un máximo de cuatro personas que acompañan a Aramir en su viaje. En el grupo impera la democracia, y cada miembro nuevo o cada expulsión de uno antiguo tiene que ser votado y aprobado por la mayoría.

En este programa, a diferencia de otros juegos de rol, tienen especial importancia las relaciones entre los miembros del grupo, ya que se pueden formar amistades muy fuertes que influyen a la hora de las decisiones importantes, y hasta puede haber asesinatos dentro de la banda. Otra novedad que otorga especial importancia a la selección de acompañantes, es que algunos de los miembros del grupo pueden negarse a la lucha contra enemigos cuando éstos son de sus misma raza. También abundan los traidores que abandonan el grupo cuando sus componentes duermen junto a algunos valiosos objetos, que les son robados.

El objetivo del juego es encontrar Ishar entre las muchas poblaciones de Kendoria. Es importante escuchar las conversaciones de las tabernas, que son de mucha ayuda. También la gente del camino o los ancianos en sus casas informan a los aventureros sobre su objetivo.

Los hombres-lobo, trolls, osos, bárbaros, enanos ladrones, monstruos y magos aguardan escondidos su mejor oportunidad para una emboscada. Atención, pues, a los ataques por la espalda.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Al dormir en una taberna, traslada las cosas de valor a miembros del grupo de los que puedas fiarte: de este modo evitarás deserciones.

Cuando muere un miembro del grupo es posible retirar sus pertenencias, pero sólo en el lugar donde murió. Si os alejáis, no podréis coger nada de él. Una forma de saber cómo están las relaciones entre los miembros del grupo es accionando la opción de despedir. El grupo votará a favor o en contra, desvelando así sus sentimientos. Naturalmente, es de mucha ayuda tener un grupo con buenas relaciones entre sus miembros. Cuidado con los enanos que reclutes, son los más traidores.

ISHAR

Interés:	92
Dificultad:	88
Gráficos:	94
Originalidad:	80
Sonido:	84
Total:	87,6

ABANDONED PLACES

Los supervivientes del imperio

Las ruinas de Kalinthia es el único recuerdo de lo que un día fue un gran imperio. Un poderoso brujo llamado Bronakh consiguió imponer, tras una dura batalla, su reinado de terror, contra el que luchan cuatro héroes.

El imperio más grande que se haya visto sobre un planeta, se encuentra en un estado ruinoso tras el paso de Bronakh. Algunos supervivientes del desastre se proponen eliminar al brujo para reconstruir el reino de Kalinthia, pero el brujo no está solo: le sigue su legión de monstruos y extrañas criaturas.

Un equipo completo

Los elegidos para tan arriesgada misión son un grupo compensado que reúne todos los elementos necesarios para salir airoso de los más duros combates. Está integrado por dos guerreros encargados de pelear con las criaturas de Bronakh, un sacerdote con poderes espirituales que cura las heridas de sus compañeros y les ayuda en momentos difíciles, y un mago de mucha utilidad en los más misteriosos lugares, capaz con sus hechizos de asustar y eliminar monstruos.

En el templo comienzan su arriesgada aventura. Criaturas deformes han tomado todas las salidas y deben ser destruidas, ya que es el único modo de conseguir las llaves que abren las puertas y cofres guardados en el templo. Para una defensa eficaz, al principio sólo cuentan con sus puños, pero existen objetos en el camino, tales como espadas, puñales, bastones y piedras, que aumentan el potencial ofensivo de los cuatro intrépidos protagonistas.

En la selección de los miembros del grupo hay que escoger dos guerreros, un mago y un sacerdote.



Cada mago posee una serie de poderes distintos, que resultan útiles para inmovilizar al enemigo.

FICHA TECNICA

Nombre: Abandoned places
Fabricante: Electronic Zoo
Distribuidor: System 4
Sistema: PC, Amiga
Género: rol



Sistema estudiado: Amiga

Los sótanos del templo son uno de los lugares más peligrosos, ya que se hallan plagados de enemigos monstruosos.

Una vez que han conseguido salir del templo, el viaje continúa por todo el territorio de lo que en su día fue el gran imperio. En las ciudades, en los bosques y en el mar encontrarán las claves que les permitan librar la batalla final en la guarida del brujo Bronakh. Allí se decide el futuro de Kalinthia.

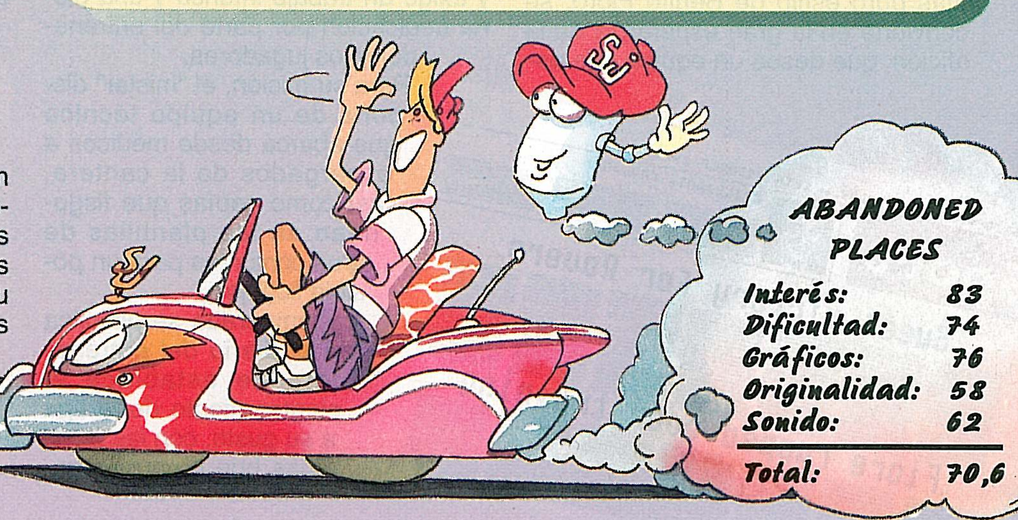
Arriésgate en una peligrosa misión en la que resultarán vitales la magia y los poderes espirituales

Los enemigos del heroico grupo son muy variados, desde monstruos alados hasta trolls, incluyendo hombres de fuego que se enfrentan con todas sus armas a cualquier rival de su amo. Al vencerlos, los guerreros pueden obtener armas y llaves, y los magos incrementar sus poderes.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Al principio de la partida eliges a tus hombres. Los guerreros son muy parecidos, pero los magos y sacerdotes tienen cualidades muy diferenciadas. Escoge al sacerdote que te permita andar por el fuego y al mago con poder de iluminar los pasadizos oscuros y con la facultad de aterrorizar por unos instantes a sus enemigos, mientras el resto del grupo se repone.
No abuses de la magia: ahórrala para los momentos difíciles. Cuanto más tiempo estés sin combatir, más aumentará la energía del grupo.



GRAHAM TAYLOR´S SOCCER CHALLENGE

Tras los pasos de Benito Floro

El papel de entrenador es tan interesante como el de futbolista. Pero en algunos casos se convierte en auténtico suplicio. Con este juego se puede comprobar el verdadero sufrimiento de los preparadores en el banquillo.



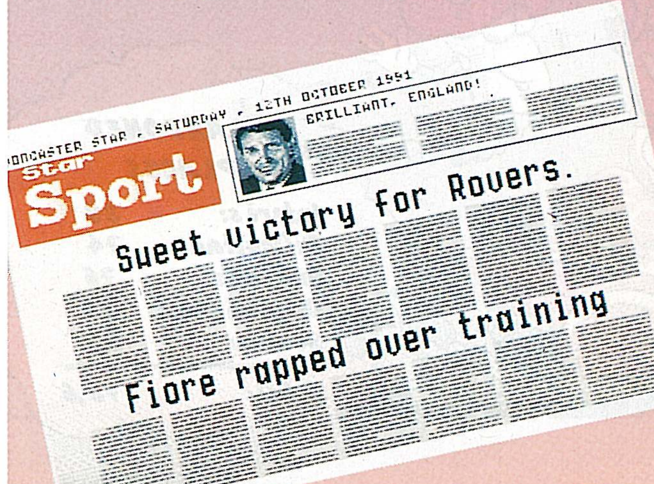
El "status entrenador" permite observar la clasificación del equipo en las cuatro competiciones, así como controlar las finanzas del club.

Como ocurre en el fútbol inglés, se compagina la misión de entrenador con la de manager general del club. Las funciones del "mister" abarcan desde los entrenamientos, fichajes y traspasos, hasta la promoción de la cantera.

Nuestro entrenador comienza su carrera en un pobre club de tercera división, sin historia deportiva y con fondos económicos muy limitados. Al más puro estilo de Benito Floro, se convierte en la gran esperanza de la afición, que desea un equipo que esté entre los mejores del momento. Pero el camino del éxito es muy duro y exige un trabajo intenso y una plena dedicación por parte del entrenador y los jugadores.

Para su misión, el "mister" dispone de un equipo técnico que abarca desde médicos a encargados de la cantera, así como espías que fisgonean en las plantillas de otros conjuntos para un posible fichaje.

La temporada se planifica en el diario del entrenador que establece el planteamiento de la liga a su gusto, con las prácticas que crea necesarias con vista a los compromisos ligueros y de copa que están señalados en su agenda. También fija el tipo de entrenamiento más adecuado para sus hombres y los prepara para el partido. Durante la temporada te





FICHA TECNICA

Nombre: Graham Taylor's Soccer Challenge
Fabricante: Krisalis Software
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga (1 mega) y ST
Género: Simulador

Sistema estudiado: Amiga

Plantea los objetivos de tu plantilla y sufre los avatares de la temporada futbolística



A lo largo del el juego se disputan importantes puntos para la clasificación, pero no es posible controlar a los jugadores: sólo se pueden observar.

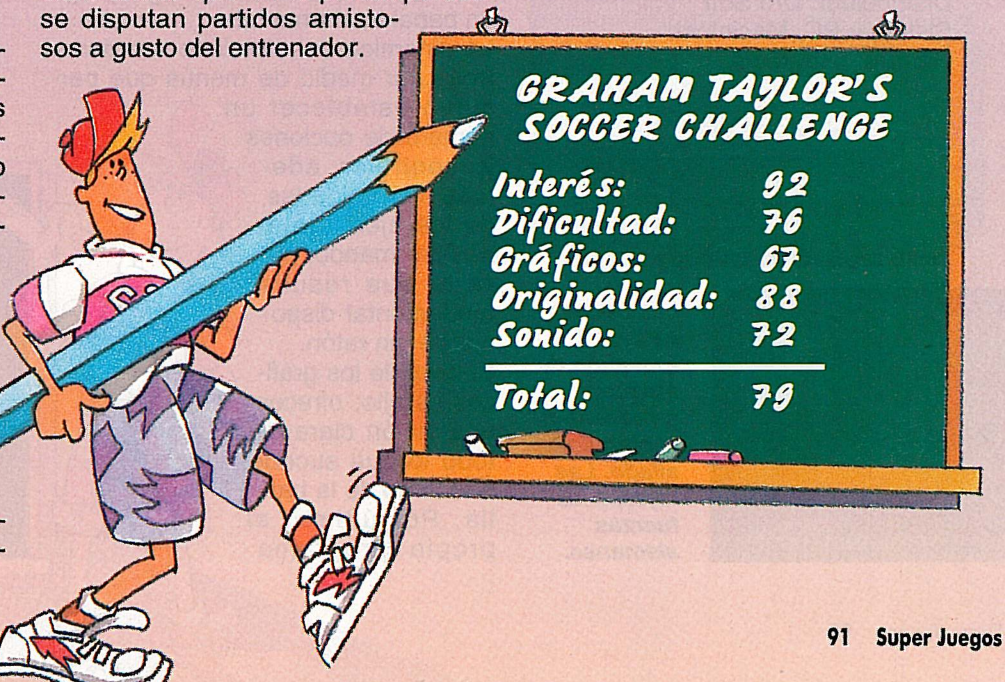
esperan cuatro competiciones, la liga y tres trofeos especiales, copas que dan mucho brillo al palmarés del entrenador en caso de conseguirlas.

Cesiones y fichajes

Existe la opción de presenciar el partido en directo: se observan las evoluciones del equipo, así como sus defectos y fallos, aunque si se prescinde del partido ofrece el resultado del encuentro junto con la lista de lesionados o sancionados. En la enfermería aparece la lista de lesionados, junto con el período necesario para su recuperación. Estos pueden sustituirse con jugadores cedidos de otros equipos. En este sentido, es muy importante la labor del entrenador, puesto que sólo él busca las posibles cesiones entre los clubes del país. Las cesiones están limitadas en el tiempo, pero no sucede lo mismo con los flamantes fichajes que refuerzan el equipo. Para ello hay que hacer ofertas según el precio del mercado que aparece en una lista de jugadores transferibles. El único obstáculo es la opinión de la directiva del club, siempre dispuesta a que no se hagan demasiados gastos. Por último, cabe añadir que en la pretemporada se disputan partidos amistosos a gusto del entrenador.

Este programa es apropiado para los aficionados a los simuladores y la estrategia deportiva, pero no para los amantes de los juegos deportivos, puesto que en ningún momento se puede manejar a los jugadores: tan sólo nos limitamos a observarles durante el partido.

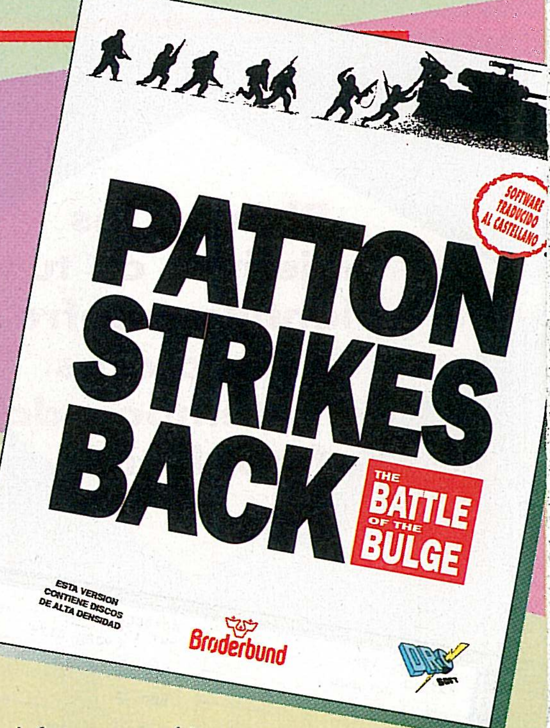
ALBERTO PASCUAL



GRAHAM TAYLOR'S SOCCER CHALLENGE

Interés:	92
Dificultad:	76
Gráficos:	67
Originalidad:	88
Sonido:	72
Total:	79

A examen



PATTON STRIKES BACK: THE BATTLE OF THE BULGE

Tanques en las Ardenas

No todos los programas de estrategia bélica requieren la lectura pausada de cien páginas de manual. La firma estadounidense **Broderbund** ha desarrollado las mejores virtudes de este tipo de juegos en una batalla de tanques de rápido y fácil manejo.

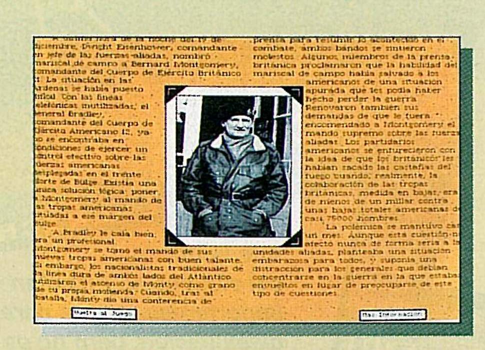
El juego se desarrolla en una sola pantalla que representa a gran escala la zona de acción, que recorre Bélgica y Luxemburgo. Fue en el bosque de las Ardenas donde Patton se hizo famoso tras su victoria frente a las tropas de Hitler.

PATTON STRIKES BACK ofrece la posibilidad de dirigir un ejército de casi 650 mil hombres, eligiendo el bando preferido -nazis o aliados- en las mismas condiciones en las que tuvo lugar la histórica lucha. Sin embargo, ésta no es la única opción, ya que es posible variar las circunstancias y jugar en condiciones aleatorias, en las que la climatología juega un papel fundamental.

La dinámica del simulador se desarrolla por medio de menús que permiten establecer un número de opciones y controlar, además, las unidades de los ejércitos a nuestro mando, para lo que resulta fundamental disponer de un ratón.

El nivel de los gráficos es alto: ofrecen una visión clara de todo lo que sucede a lo largo de la batalla. Por último, el propio programa nos informa -en el transcurso del juego- de algunas anécdotas y noticias sobre los acontecimientos históricos que sucedieron en las legendarias Ardenas.

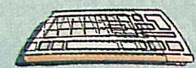
CARLOS YUSTE



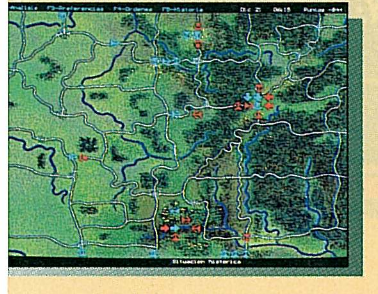
La información histórica con imágenes de los protagonistas reales es uno de los aspectos de este programa.

FICHA TECNICA

Nombre: Patton strikes back
Fabricante: Broderbund
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Macintosh
Género: estrategia

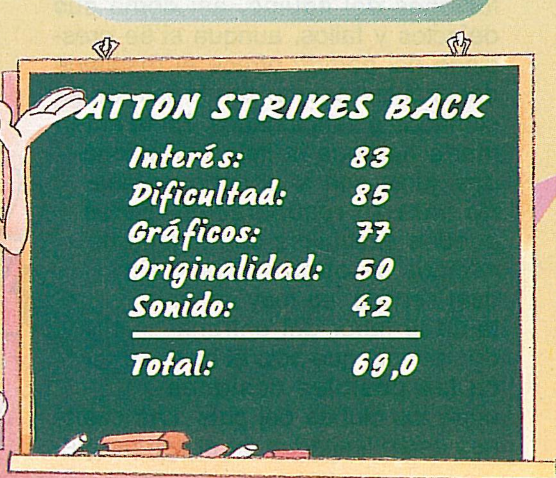
Sistema estudiado: PC



Las flechas azules -posición de ataque- representan al ejército aliado. Las rojas, a las fuerzas alemanas.

Para sacar ventaja

Cuando ataques, utiliza las carreteras para moverte más rápidamente.
En posición defensiva, sitúate detrás de una ciudad o de un terreno accidentado.
Estratégicamente, el movimiento más decisivo que puedes realizar es cortar la línea de suministros al enemigo.



A examen

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡BUSCALA EN EL TIEMPO!

Solo ante la historia



La máquina del tiempo te lleva a través de países y lugares hasta llegar a Carmen Sandiego. Monumentos, paisajes, esculturas y otros muchos personajes y objetos acompañan en este recorrido histórico.

La famosa ladrona Carmen Sandiego vuelve a nuestras páginas. En esta ocasión pasea a lo largo de la historia mientras huye de sus perseguidores.

El juego está íntegramente traducido al español, con lo cual no habrá ningún problema a la hora de entender los mensajes de los personajes informadores, cuestión fundamental en este tipo de juegos. Además, como aliciente, se obtiene el regalo de un completísimo Atlas Histórico Mundial en el que se desarrolla la historia del mundo a través de 317 mapas. El libro, que es de gran utilidad, recoge información muy valiosa sobre las épocas y lugares en los que transcurre la acción. Además, es la puerta de acceso al programa porque ofrece las claves necesarias para entrar en él.

La dinámica del juego es exactamente igual que en la versión de ***Mega Drive***. La única diferencia radica en que la visita a un confidente en busca de datos resta tiempo del total de horas disponibles para realizar la investigación. La misión consiste en buscar a los miembros de la organización de malhechores V.I.L.L.A.N.O. Cuantos más ladrones se metan entre rejas, más nos aproximamos a su jefa, Carmen Sandiego, y además ascenderemos en el escalafón de la policía.

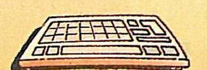
CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

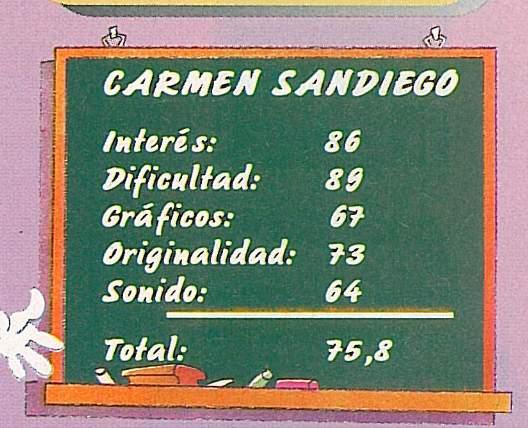
Para evitar que se te olviden las pistas, lo mejor que puedes hacer es escribirlas en un cuaderno. También es importante que acudas al manual, que incluye el programa para consultar dudas, o a una enciclopedia que tengas por casa.

FICHA TECNICA

Nombre: ¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo!
Fabricante: Broderbund
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Macintosh y Amiga
Género: aventura educativa

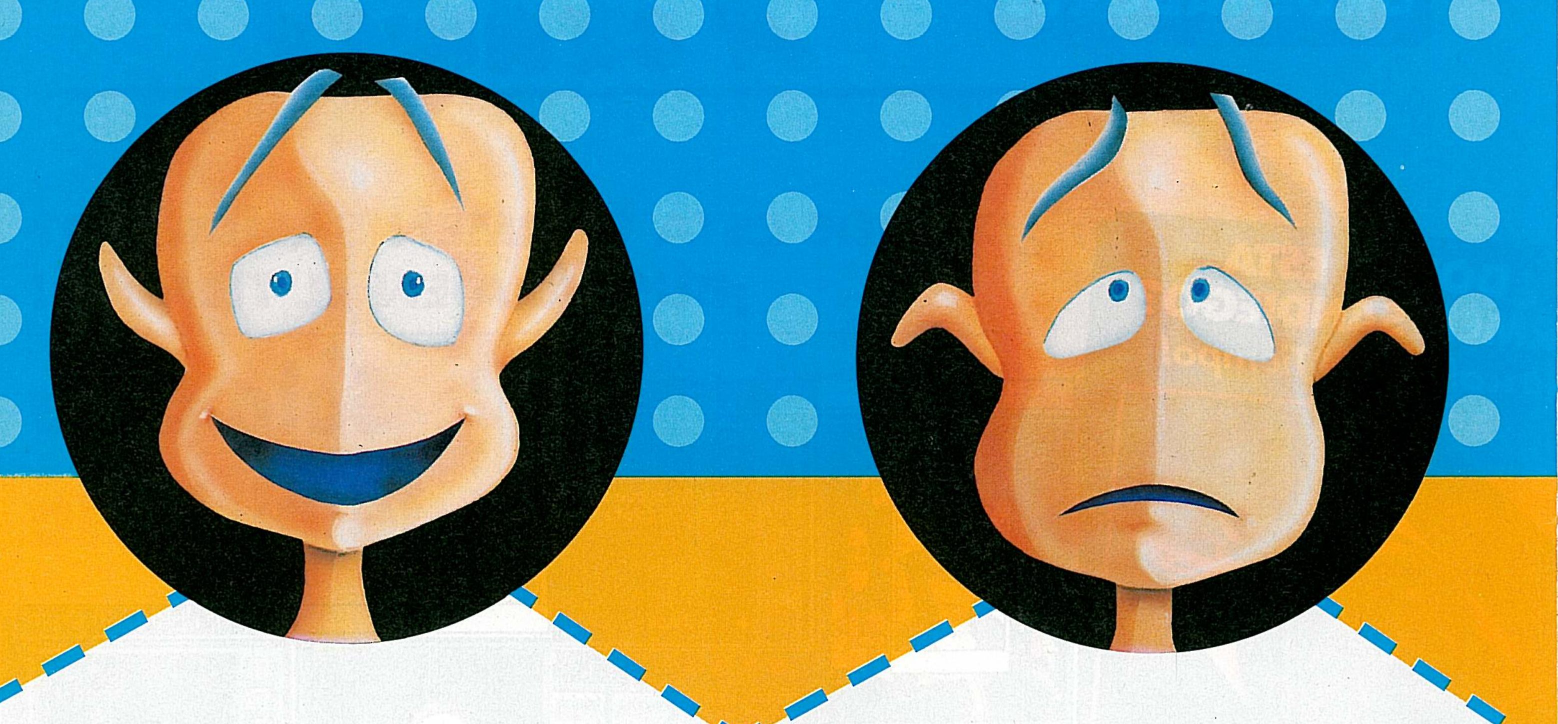



Sistema estudiado: PC





COCTEL EDUCATIVE Y SUPER JUEGOS TE INVITAN A PARTICIPAR EN UN DIVERTIDO CONCURSO.



¡DIBUJAME YA! QUE SOLO



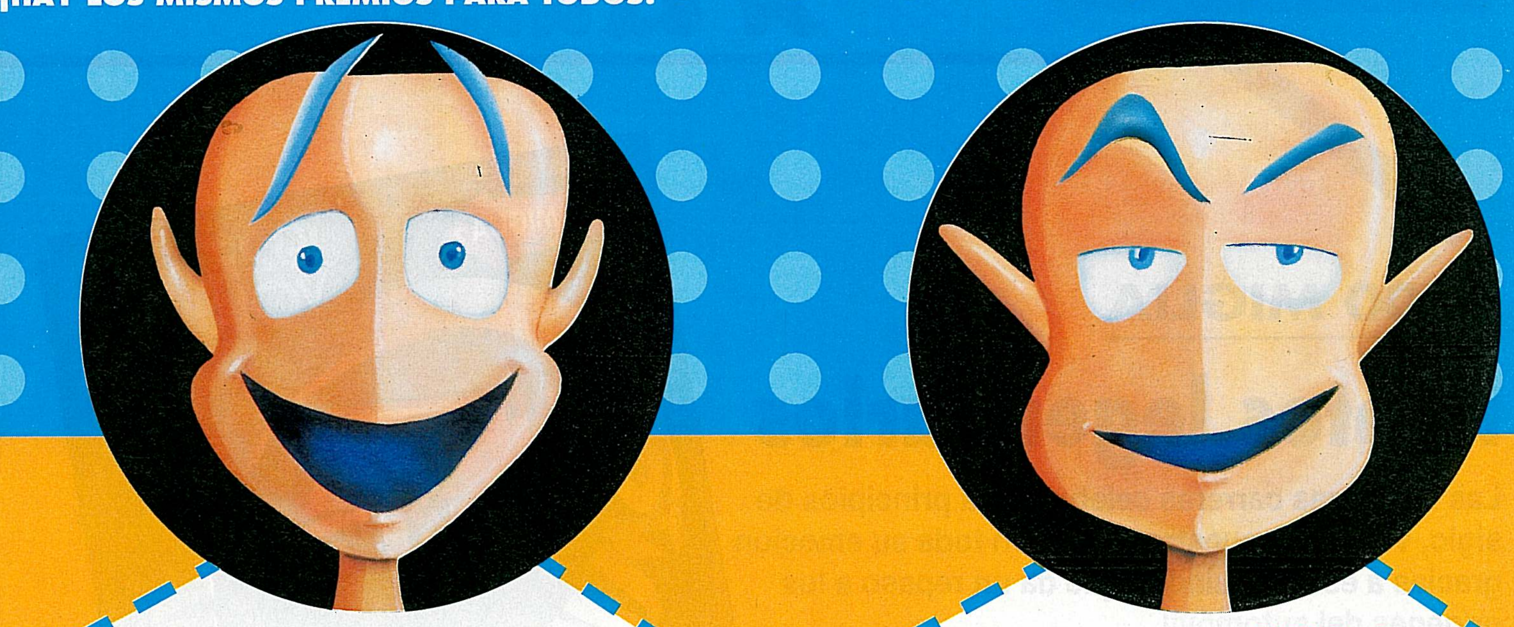
1ER PREMIO:
Un Ordenador Personal PCS 86 de Olivetti, disco duro 20 megas, 640 k, VGA, disketera 3 1/2 y ratón.



2º Y 3ER PREMIO:
Una fantástica bicicleta Mountain-Bike

DEL 4º AL 10º PREMIO: Una colección completa de los juegos ADI para tu sistema de ordenador.

COGE PAPEL Y LAPIZ Y DIBUJA EL CUERPO DE ADI QUE TU TE IMAGINAS.
EL CONCURSO SE DIVIDIRA EN DOS GRUPOS: UNO DE 7 A 11AÑOS Y OTRO DE 12 EN ADELANTE.
¡HAY LOS MISMOS PREMIOS PARA TODOS!



QUEDAN 30 DIAS.

ADI te pide ayuda. No tiene pies, no tiene manos, ni brazos... Y quiere ser un amigo para tí de cuerpo entero.

TIENES DESDE EL 1 DE JULIO HASTA EL 31 DE AGOSTO PARA HACERLO, Y ADEMAS LOS MEJORES DIBUJOS TENDRAN ESTOS FABULOSOS REGALOS.
HAZ EL DIBUJO COMO TU QUIERAS, PINTANDOLO A TU GUSTO, PERO DATE PRISA, UN EXPERTO JURADO PREMIARA LOS MEJORES CUERPOS PARA ADI QUE POSTERIORMENTE PUBLICAREMOS EN NUESTRA REVISTA.
¡NO PIERDAS TIEMPO! RELLENA EL CUPON Y ENVIANOS TU DIBUJO.

GRUPO Z.
EDICIONES MENSUALES
REVISTA SUPER JUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

Nombre
Apellidos
Edad
Calle
Teléf.
Nº
C.P.
Provincia
Población
Modelo de ordenador que tienes

NO OLVIDES ENVIAR ESTE CUPON JUNTO CON TU DIBUJO INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO ADI"

LA PARTICIPACION EN ESTE CONCURSO IMPLICA LA ACEPTACION DE TODAS SUS BASES.
LOS DIBUJOS RECIBIDOS SERAN PROPIEDAD DE SUPER JUEGOS

1000 MIGLIA

Pilotos legendarios

Las históricas carreras celebradas a principios de siglo, vuelven a nuestros días con toda su emoción gracias a este simulador, que da un repaso a los orígenes del automóvil.



Es imprescindible consultar el mapa de carreteras para conocer el recorrido realizado en el rally, así como el trayecto que aún se debe completar.

No todos los simuladores de carreras tienen como protagonistas a los más rápidos y modernos coches de la actualidad. También los antiguos vehículos realizaron espléndidas competiciones que, debido a la escasez técnica de aquellos años, se convertían en pruebas de resistencia y habilidad donde muchas veces era más importante ocuparse del propio coche que de los demás pilotos.

A través de medio mundo

Las carreras más prestigiosas se celebran en Italia y Estados Unidos. La prueba comienza en el país de la pizza y consiste en un rally por etapas a través de todo el territorio italiano. Allí, el participante tiene la opción de elegir el piloto más conveniente para sus posibilidades e incluso, si ninguno de los pilotos le satisface, crear su propio corredor con las facultades que desee.
A bordo de un flamante Alfa Romeo, comienza un duro rally donde el tiempo invertido en cada etapa adquiere una especial importancia, ya que el vencedor de la prueba es el piloto más rápido en la general, y no el que llegue primero en la última etapa.
Entre las dificultades que influyen en la carrera, destacan especialmente las condiciones climatológicas. Nieve, lluvia y niebla dificultan la visión del bólido que sólo dispone de unos faros de corto alcance con los que apenas pueden verse los restantes vehículos. Al finalizar una etapa se descansa, y el coche reposta mientras que el participante obtiene

FICHA TECNICA

Nombre: 1000 Miglia
Fabricante: Simulmondo
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: PC
Género: simulador coches





Sistema estudiado: PC

Un rally de principios de siglo que te hará revivir las aventuras de los pioneros del automovilismo

El Alfa Romeo es el automóvil elegido para correr por los caminos en donde se desarrolla la competición. Cada año que pasa, el coche ofrece nuevas mejoras y prestaciones.

El panel de mandos informa de la velocidad, las revoluciones y el combustible que se posee.

información sobre el próximo recorrido y el estado de la carretera.

Las condiciones climatológicas están perfectamente logradas en los gráficos de este programa.

Las reparaciones

Es muy importante la elección del equipo de repuesto para el vehículo, ya que son muy frecuentes las averías técnicas durante el viaje, que disminuyen la velocidad del coche si no se cuenta con el debido recambio. Además, cada piloto posee unas condiciones especiales que le hacen más resistente o habilidoso para las reparaciones que otro que, como contraprestación, sea más veloz.
Se puede competir en un año seleccionado por el participante o en todos los años que figuran en el programa, que abarcan desde 1927 a 1933. Terminada la prueba, el corredor figura en el cuadro de honor, donde se hallan los pilotos más famosos; para ello puntúa hasta el décimo puesto en la carrera y el número de ediciones en las que se ha participado.

No es fácil terminar una carrera debido a las muchas dificultades con las que hay que enfrentarse. Los pilotos más inexpertos tienen el cambio de marchas automático, mientras que los veteranos que busquen mayores dificultades pueden optar por el manejo manual del vehículo.

ALBERTO PASCUAL

Al terminar la etapa, el juego ofrece una vista de la ciudad, además de información sobre los tiempos logrados.



SPOT

Desafío a la inteligencia

En época de escasez de juegos que desafían a la mente, llega **SPOT**, programa que se desarrolla en un tablero, donde movemos nuestras fichas para eliminar las del contrario. El ganador será quien lo logre o el que posea más fichas propias al finalizar la partida.

Comienza el juego con las esquinas ocupadas por dos fichas de cada contrincante. Estas tienen dos tipos de movimiento: avanzan una sola casilla, y entonces se transforman en dos; o adelantan dos casillas, y en ese caso no se duplican.

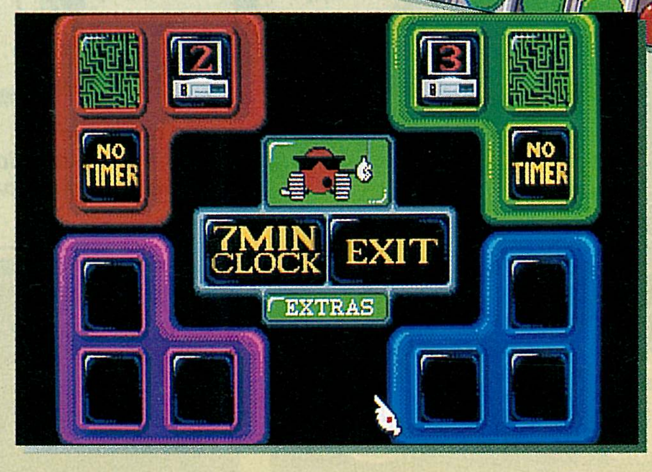
Para eliminar las fichas del contrario, hay que situarse a su lado, y todas las que se encuentren a su alrededor se convertirán en piezas del color atacante.

Existen diversas opciones, entre ellas la elección de contrincante, el tiempo entre movimientos, el nivel del ordenador y -la más importante- el diseño de tableros suplementarios. El programa cuenta nada más y nada menos que con 512 tableros preprogramados.

El juego carece de gráficos espectaculares, pero cuenta con detalles graciosos, como el movimiento de las fichas, que se transforman en muñecos que avanzan haciendo diferentes piruetas.

En el apartado sonoro, cuenta con muy pocas melodías, pero éstas tampoco resultan indispensables para el desarrollo del programa.

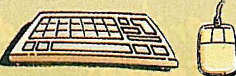
ANTONIO GREPPI



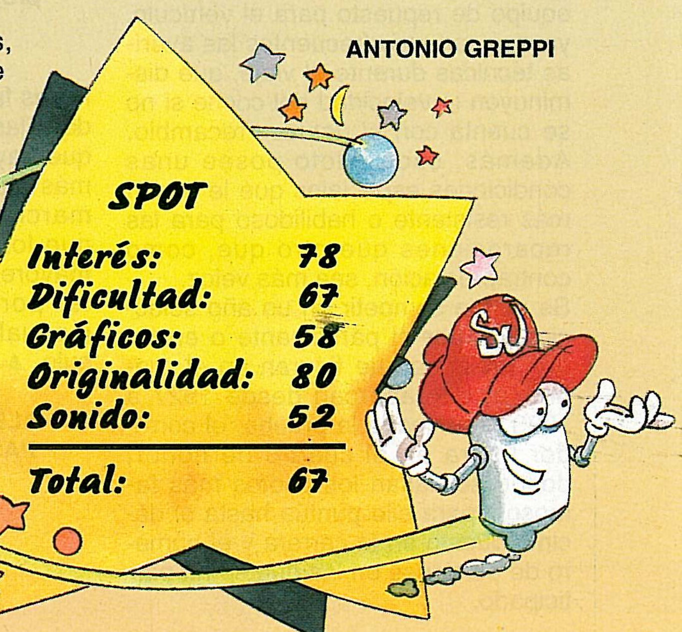
El ganador es el que al final tenga más fichas propias. El menú de opciones permite elegir entre 1 a 4 jugadores, el tipo de control, el nivel del ordenador y el límite de tiempo.

FICHA TECNICA

Nombre: Spot
Fabricante: Virgin
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga, Atari, C-64 y PC
Género: Tablero

Sistema estudiado: PC



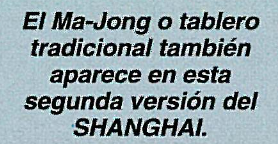

¡ELLOS SON LOS MAS SUPER DE SUPER JUEGOS!
AQUI ESTAN LOS SUPER GANADORES DEL MES DE JUNIO
GANADORES DE LAS 15 NEC TURBOGRAFX
• ANDRES TRUJILLO MORENO (CADIZ)
• JAVIER ANDRES MORAL (MADRID)
• ALFREDO SANCHEZ RODRIGUEZ (MADRID)
• JULIO CESAR ROMERO PEREZ (MURCIA)
• JAVIER BLANCO RELIEGOS (MADRID)
• CAROLINA AGUADO POLO (VALLADOLID)
• CARLOS RIBALTA MONRABA (BARCELONA)
• FCO. DE BORJA LOPEZ RIO (LUGO)
• JORDI ARMENGOL BARTOLI (BARCELONA)
• DAVID GARCIA DIAZ (ASTURIAS)
• FCO. FERNANDEZ REQUENA (BARCELONA)
• ANGEL ALBERTO MUZAS VAZQUEZ (MADRID)
• EDUARDO MOLINA ARMAS (GRAN CANARIA)
• RAFAEL MARTINEZ PEREZ (MADRID)
• OSCAR TRAMUNT HERNANDEZ (BARCELONA)
GANADORES DE LAS 10 CONSOLAS NEO GEO
• MARIO LOPEZ AMESTOY (ALICANTE)
• ELOY GUILLEN IBAÑEZ (MURCIA)
• MIGUEL ANGEL CUERVO FLORES (BADAJOZ)
• ISIDORO JOSE MARTINEZ VELEZ (MURCIA)
• RAMON CANO CASTRO (MADRID)
• PABLO GARCIA ALMARCHA (ALBACETE)
• RAUL GARCIA MARTIN (CIUDAD REAL)
• MANUEL LARA GONZALEZ (MADRID)
• ABRAHAN SANTOS MARTIN (LA CORUÑA)
• DANIEL GIRO PEREZ (BARCELONA)
GANADOR TRIVIAL
(Sólo una tarjeta acertada)
• DORAMAS GUISCAFRE CABRERA (LAS PALMAS)

SHANGHAI II: DRAGON'S EYE

El desafío del dragón

Basado en el antiguo entretenimiento del Ma–Jong, llega uno de los programas de estrategia e inteligencia más divertidos e interesantes del momento.

Existen tres modalidades de juego: el *Shanghai* original, el *Dragon's Eye* y el torneo. En todos ellos se utilizan ocho series de fichas, cada una con una temática diferente. Mediante el menú de opciones se accede de una serie a otra, contando con el Ma–Jong original, barajas de póker, banderas del mundo, leyendas medievales, deportes, cifras y letras, animales, y *hanafuda*, o serie de tópicos japoneses. En el tablero *Shanghai* aparecen ciento cuarenta y cuatro fichas situadas en forma rectangular que se superponen unas a otras en el centro. El objetivo de este juego de inteligencia consiste en retirar, por pares cada vez, todas las fichas del tablero, para lo que es necesario que ambas sean iguales, aunque existe alguna excepción. Se pueden seleccionar otros tableros o disposiciones en el menú de opciones, como son los signos del zodíaco chino: el perro, la rata, el buey, el mono, el tigre, el gallo..., hasta llegar a doce diferentes.



El Dragon's Eye está indicado para jugadores expertos.

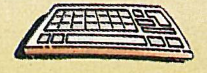
El Ma-Jong o tablero tradicional también aparece en esta segunda versión del SHANGHAI.

En el *Dragon's Eye*, que es un modo avanzado con respecto al anterior, aparece un tablero vacío con forma de ojo a un lado de la pantalla. Es posible retar al ordenador o a otro jugador, en el papel de amo o de exterminador. El fin principal del amo

FICHA TECNICA

Nombre: Shanghai II: Dragon's Eye
Fabricante: Activision
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC (VGA, EGA y Tandy)
Género: tablero





Sistema estudiado: PC

La disposición "del mono" es una de las doce opciones del tablero. En este caso, con las fichas *hanafuda*.

Las fichas de banderas incluyen voces digitalizadas con frases típicas de cada país.

es llenar ese ojo, mientras que el del exterminador es todo lo contrario. El juego finaliza cuando se cumple la misión de uno de ellos. Si se termina sin victoria aparente, gana el que más puntos haya obtenido.

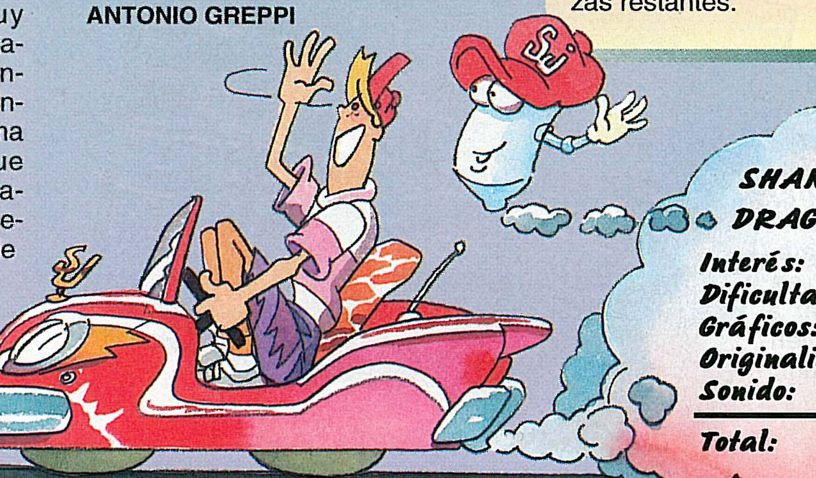
El torneo, la tercera de las posibilidades, es una mezcla de los dos anteriores, pero con un nivel muy avanzado. Se puede jugar un solitario o un desafío contra un contrincante. Una de las opciones más interesantes que ofrece este programa es la del kit de construcción, que permite crear tableros personalizados y aporta un nuevo sentido al juego. Además, existe la posibilidad de grabarlos en disco para su posterior utilización.

Los gráficos de presentación y las animaciones de las piezas son muy atractivos y alcanzan gran nivel en una tarjeta VGA de alta resolución. El **SHANGHAI II: DRAGON'S EYE** cuenta con distintas melodías en los tableros preprogramados y con sonidos diferenciados para cada pareja de fichas.

ANTONIO GREPPI

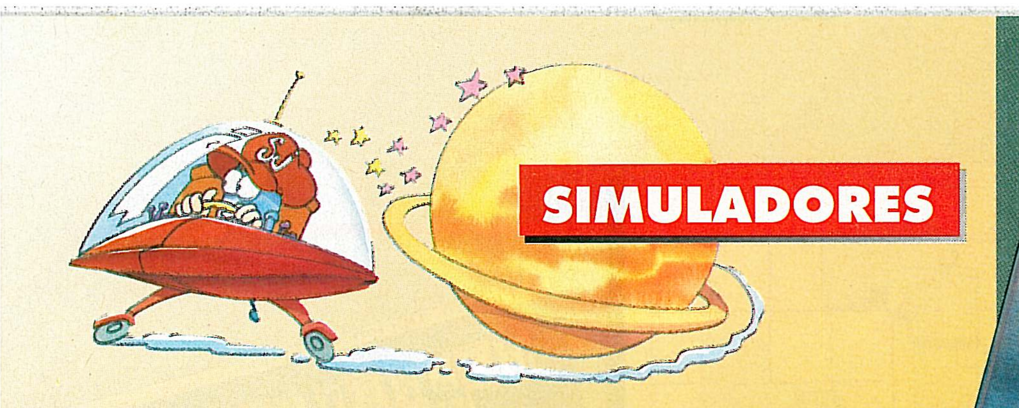
Para sacar ventaja

Dosifica sabiamente las ayudas. Ten en cuenta que puedes usar la ventaja de encontrar parejas de fichas y de mezclar las piezas restantes.



SHANGHAI II: DRAGON'S EYE

Interés:	88
Dificultad:	78
Gráficos:	70
Originalidad:	81
Sonido:	88
Total:	81,1

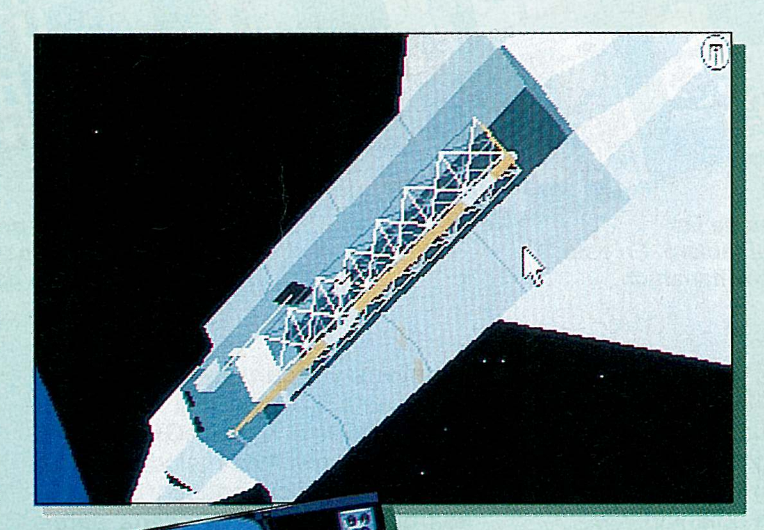


SHUTTLE

Un experto astronauta

Viajar por el espacio no es un juego de niños. Sin embargo, no hace falta ser un astronauta experimentado para gobernar, sin mover los pies del suelo, un transbordador espacial.

Este es un simulador clásico, aunque, a diferencia de otros, posee una gran cantidad de controles, todos los cuales funcionan y tienen alguna utilidad. Para hacerse una idea de la infinidad de botones que hay, baste decir que el juego incluye un póster con todos y cada uno de los paneles, su correspondiente localización y las teclas que se deben pulsar para verlos en pantalla.



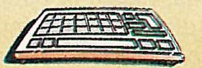
Una vez en órbita, la nave espacial abre las puertas de la bodega y pone en funcionamiento los satélites de transmisiones.

Misiones del transbordador

El objetivo del juego es la realización con éxito de diez misiones que abarcan desde lanzarse del *Airbus 747* sin motores, hasta la puesta en órbita de satélites, e incluso un paseo por el exterior del transbordador con el traje espacial. No se podrá acceder a otra misión mientras no se concluya la anterior.

FICHA TECNICA

Nombre: Shuttle
Fabricante: Virgin
Distribuidor: Erbe
Sistema: Atari
Género: simulador
Sistema: PC, Amiga y ST

Sistema estudiado: PC

Tú controlas



En la primera misión, el aterrizaje debe efectuarse igual que en la realidad. El contacto con el suelo ha de realizarse con las ruedas traseras.

El programa cuenta con distintos niveles de dificultad, desde novato hasta comandante veterano. En el primero se recibe una gran ayuda, ya que, para que el cumplimiento del objetivo sea menos complicado, se nos indica el botón que debemos pulsar en cada momento. En todas las misiones hay un tiempo predefinido para el comienzo de la misma, que se puede observar en la parte superior izquierda de la pantalla. Este tiempo es real, con lo que en algunas misiones la espera resulta demasiada larga. Con objeto de acortarla, el juego incorpora una opción que permite el avance del mismo más rápidamente. Los gráficos de este simulador están realizados a base de vectores, lo que hace que no sean muy vistosos si los comparamos con otros juegos, pero si se obvia esto podemos observar que son de una alta calidad. Es difícil encontrar un gráfico de una torre de despegue como la de este juego. La música de la presentación es bastante buena, pero durante el resto del programa brilla por su ausencia. Los efectos sonoros del simulador son normales, y tampoco hace falta ninguno más. Tan sólo se escucha el ruido de los motores en los despegues o el del transbordador al desprenderse de la nave nodriza, así como el de la puesta en órbita y el producido al pulsar los botones.

Lleva a cabo un vuelo espacial y pilota como un auténtico experto en tiempo real

ANTONIO J. MARTINEZ

Para sacar ventaja

Aprende dónde están los mandos jugando en el nivel fácil, ya que te indica los botones que hay que pulsar.

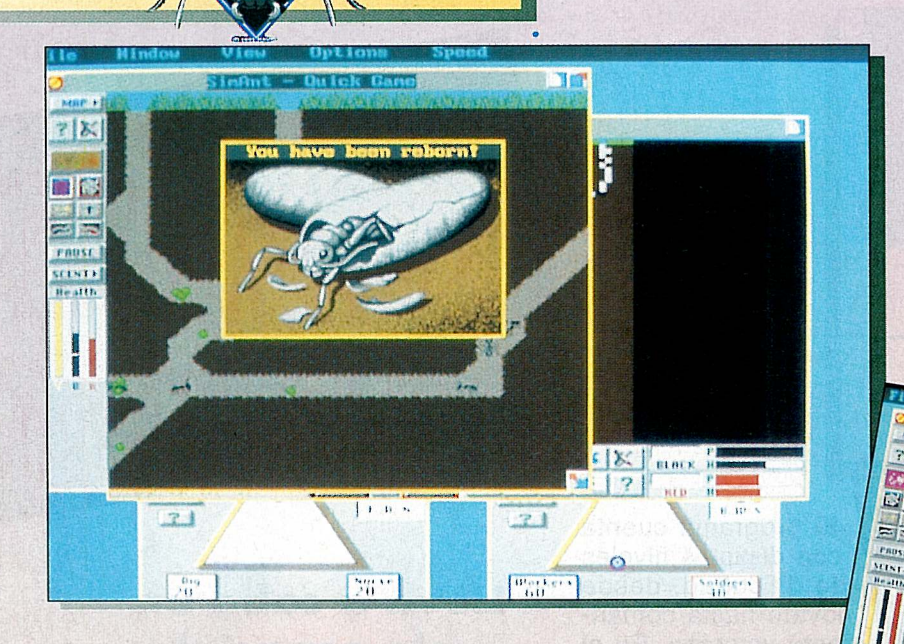
Cuando vayas a aterrizar, no olvides desplegar el tren de aterrizaje.

En la primera misión baja deprisa a la pista de aterrizaje hasta que veas, al principio de la misma, un número dentro de un círculo. A continuación empieza a enderezar el transbordador para reducir la velocidad e intenta que las ruedas traseras sean las primeras en entrar en contacto con el suelo.

SHUTTLE

Interés:	75
Dificultad:	76
Gráficos:	68
Originalidad:	75
Sonido:	65
Total:	71,8

Tú controlas



SIMANT

El imperio de las hormigas

Los creadores del famoso y premiado SIMCITY presentan un simulador basado en la vida de las hormigas. En principio, el tema sobre el que versa el juego puede parecer aburrido. Sin embargo, si consideramos que las hormigas llegan a crear sociedades tan complejas como la humana, resulta apasionante.

El **SIMANT** ofrece cuatro opciones diferentes: tutorial, reducido, completo y experimental. En la primera de ellas, el propio programa explica cuál es la dinámica del juego y las mejores estrategias para llegar a ser el rey de las hormigas. En el reducido lucharemos contra una colonia de hormigas rojas (hormigueros), mientras que en el juego completo la pelea se realiza entre varias colonias de hormigas negras y las rojas, nuestras feroces enemigas. Esta modalidad es mucho más larga y complicada que las anteriores. Por último, en modo experimental, es posible realizar todas las acciones que se deseen. En definitiva, ser el amo de todos los hormigueros.

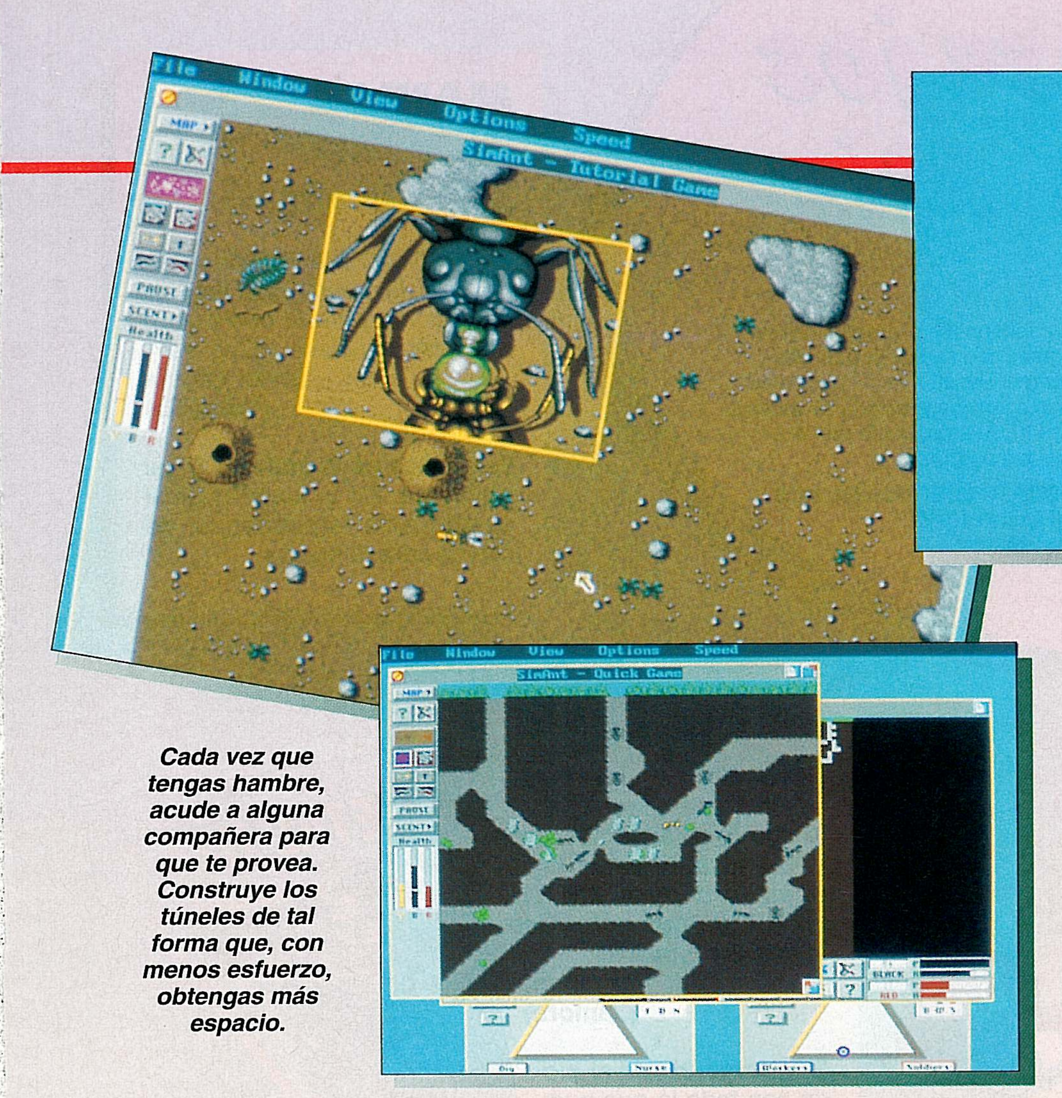
Alimentar a la reina

Una vez que se haya escogido el tipo de juego, la misión es crear una colonia, si la opción es el modo completo. En caso de que la elección recaiga sobre el reducido, el hormiguero ya está creado, con lo cual sólo nos queda empezar a jugar.

El objetivo es desarrollar el nido de hormigas negras antes que el de las rojas, nuestro equipo rival. Para ello, es importante que obtengamos comida, agrandemos los túneles, defendamos el hormiguero, peleemos con las hormigas rojas y, sobre todo, mantengamos bien alimentada a nuestra hormiga reina, ya que es ella la que hace posible la supervivencia de la especie.

Es fundamental llevar una estrategia adecuada. Para conseguirlo, existe

El pequeño volcán es tu hormiguero, desde donde debes lanzar los ataques contra las hormigas rojas.



Cada vez que tengas hambre, acude a alguna compañera para que te provea. Construye los túneles de tal forma que, con menos esfuerzo, obtengas más espacio.



El programa está dotado de cuatro opciones de juego.

El mundo de las hormigas es parecido al humano en cuanto a su complejidad. SIMANT demuestra que no solo los hombres tenemos capacidad para autogobernarnos

una opción llamada *reclutar*, con la que podemos reunir a un numero de hormigas y formar un grupo, que siempre seguirá a la amarilla que controla el jugador. Por tanto, todos los movimientos que hagamos los repetirá el grupo, y con ello ganaremos tiempo. Si se va en busca de alimento, el grupo también lo hará, y de esta manera se recoge mucha más comida que si esta operación se realiza individualmente.
Los gráficos están basados en ventanas. Cada una de ellas tiene una vista o una información diferente. Así, el programa muestra aspectos de los hormigueros rojos y negros, de la superficie, gráficas de la salud de cada bando y de los rastros de seromona que las hormigas dejan a su paso.
El diseño es bastante bueno, muy similar al de su antecesor humano, el SIMCITY. Por otra parte, el sonido destaca por su casi total ausencia, lo que rebaja un poco el nivel global del juego.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

Una vez que hayas creado el hormiguero, forma un grupo grande de hormigas con la opción *reclutar*. Entonces, corre a la zona de la superficie y coge toda la comida que puedas antes de que las hormigas rojas lo hagan.

SIMANT

Interés:	87
Dificultad:	89
Gráficos:	83
Originalidad:	77
Sonido:	45
Total:	76,2

Los consejos de Mix

Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

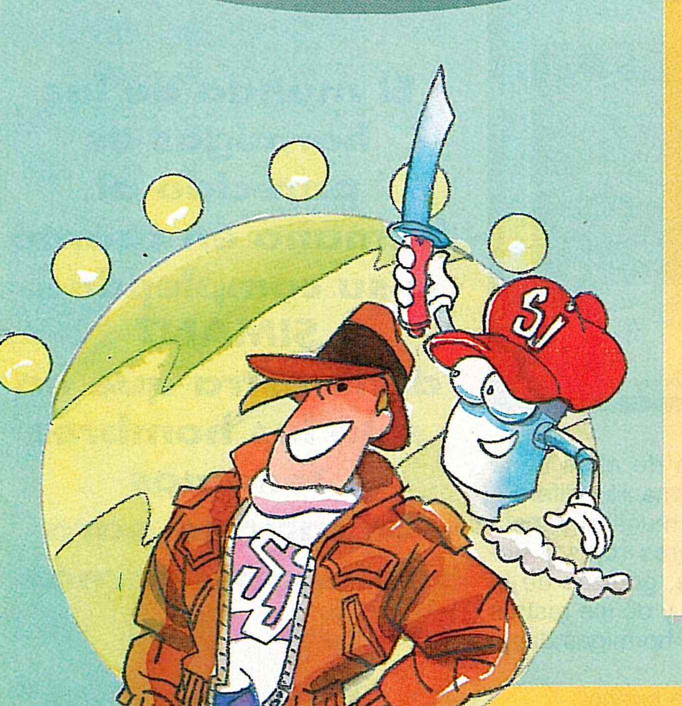
LOS SUPER JUEGOS DEL MES
C/. O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

MANIAC MANSION (PC, ST y Amiga)

*En **MANIAC MANSION** consigo abrir la puerta que lleva al laboratorio, pero la otra puerta necesita una clave. ¿Cuál es?*

Javier García (Valencia)

Esta clave es la protección del programa. En tu juego original encontrarás la secuencia de claves para la puerta.



METAL GEAR (NES)

*Tengo la consola **Nintendo** y me gustaría saber algún password para **METAL GEAR**, ya que sólo paso la primera pantalla.*

J.L. Fernández (Zamora)

Si quieres iniciar el juego con todo lo que puedes obtener en el edificio 1, introduce el siguiente password: 35ZQE IBZ3A 56645



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA (PC, ST y Amiga)

*Tengo un **PC** y me gustaría saber cómo se pasa la tercera prueba del Templo del Grial en **INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA**.*

Oscar Longueira (Ferrol, La Coruña)

Tienes que cruzar el abismo sin dilación. Simplemente sitúa el cursor en la otra orilla del mismo y pulsa el botón sin perder tiempo.

*En las catacumbas de **INDIANA JONES** llego hasta unas calaveras en forma de piano. ¿Cómo puedo pasarlas?*

Diego García (Palencia)

Debes estudiar el pentagrama que aparece en el Diario del Grial y ejecutar la secuencia: cada calavera es una nota musical.



FUTURE WARS (PC)

*En **FUTURE WARS** para **PC**, cuando llego a la base enemiga, tomo la píldora de invisibilidad y me coloco a un lado de la puerta, pero no sé qué hacer para que no me vean.*

Gonzalo Donaire (Vizcaya)

Sitúate al lado de la puerta y, cuando entren los extraterrestres, sal rápido y, sin tocarlos, escóndete detrás de las cajas. Abre la del final y ocúltate ahí hasta que llegue la noche.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC, ST y Amiga)

*Tengo **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** para **PC**. Consigo que el mono me siga, pero no logro abrir la empalizada que conduce a la cabeza del simio gigante. ¿Cómo lo puedo hacer?*

Gustavo A. García (La Coruña)

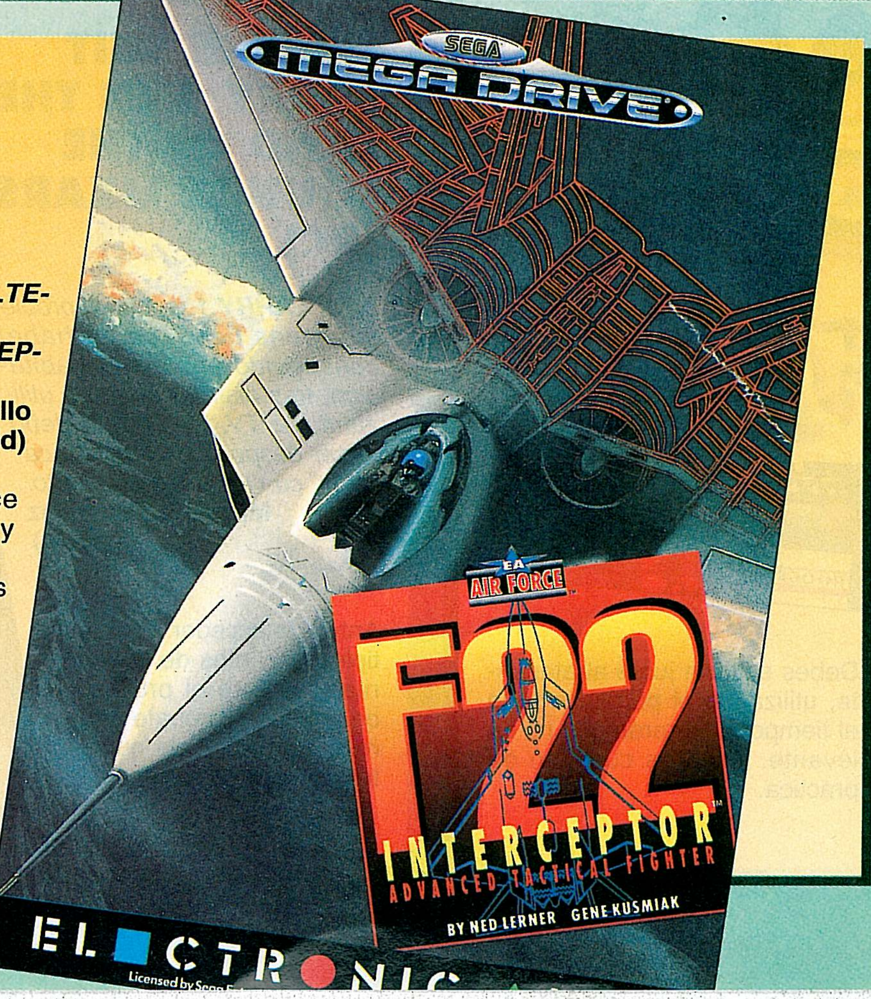
Colócate junto al tótem de la empalizada y tírale de la nariz. El mono se agarrará de ésta para que la compuerta se abra.

ALTERED BEAST (Mega Drive) F22 INTERCEPTOR (Mega Drive)

*¿Se puede continuar en el cartucho **ALTERED BEAST** de **Mega Drive**?. ¿Cuáles son los códigos de **F22 INTERCEPTOR**?*

Antonio J. Novillo (Madrid)

En **ALTERED BEAST**, cuando aparece Game Over, pulsa a la vez el botón A y START de tu control pad.
Para **F22 INTERCEPTOR** apunta estos códigos:
USA: MCG30Q
Corea: BHGDES
CEI: KLGESM





NORTH & SOUTH (NES)

*Me he comprado el **NORTE Y SUR** de **Nintendo**, y tengo un problema. En las fases del tren y del fuerte, nunca logro detener a los atacantes. ¿Existen trucos para conseguirlo?*

David M. Camuñas (Madrid)

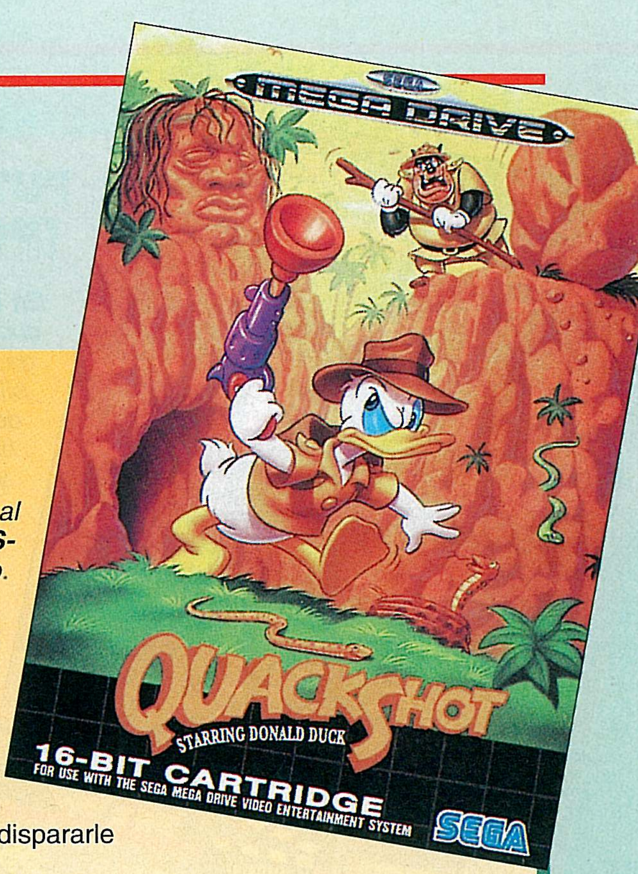


Debes situarte junto al atacante, utilizando el puñetazo todo el tiempo, y lograrás que no se levante. Todo es cuestión de práctica.

QUACKSHOT (Mega Drive)

*Hola Mix, he logrado llegar al monstruo final de **QUACKSHOT**, pero no sé pasármelo. ¿Qué he de hacer?*

J. Jesús Lope (Murcia)

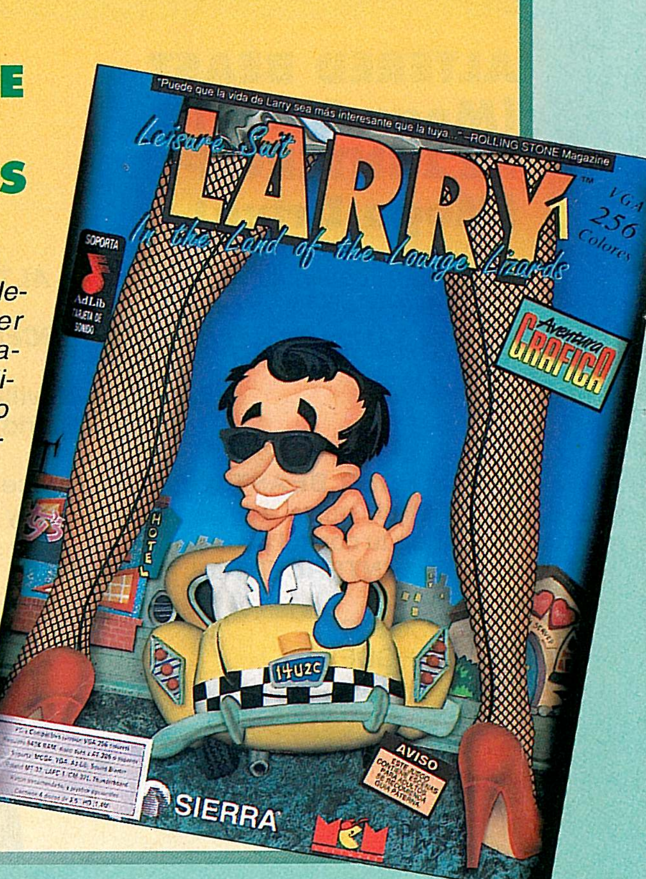


Para vencer al conde, debes esperar a que lance su espada contra la pared subido a uno de tus desatascadores, y en ese momento dispararle a la cabeza.

LEISURE SUIT LARRY 1 IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARS (PC)

*En el **LARRY 1** tengo un problema, pues después de haber conseguido subir a la habitación, tras distraer al gordo utilizando la TV, no sé qué debo hacer después de haber "acabado" con la mujer del cuarto.*

Miguel A. González (Madrid)

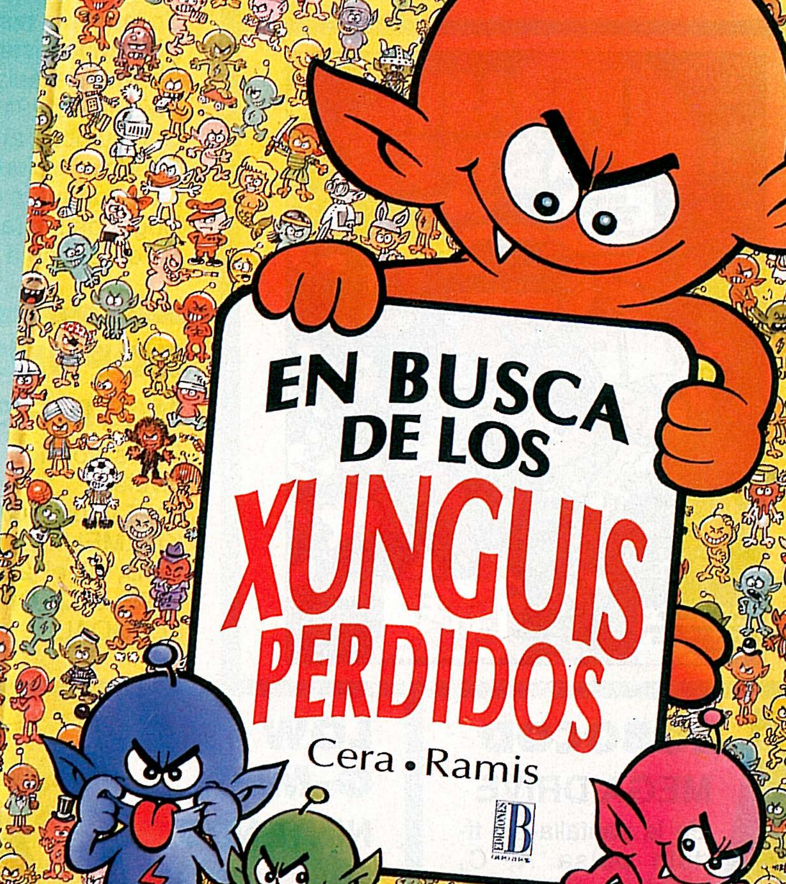


Antes de acceder a los múltiples encantos de la señorita, colócate el profiláctico, y tras el combate amoroso acuérdate de quitártelo. Nunca se sabe.

¡ESTOY BUSCANDO A LOS XUNGUIS!

¿Y TU?







100.000 CARCAJADAS DE RECOMPENSA!

RECOMENDADO PARA ESTIMULAR EL SENTIDO DE OBSERVACION DE NIÑOS... ¡Y ADULTOS!

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B



TITUS THE FOX

AMIGA

Te indicamos los códigos de cada nivel:



En la astuta pista: 2625
Buscando pistas: 8455
El camino hacia delante: 2974
Bajo tierra: 4916
Catacumbas ardiendo: 1933
Yendo a la ciudad: 0738
La madriguera de los sucios: 2237
Hogar de los faraones: 6390
En el camino a Marraquech: 5648

ALIEN BREED

AMIGA

Teclea BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE y toda la pantalla se limpiará de enemigos.

PARASOL STARS

AMIGA

Aprovecha las gotas de agua para lanzárselas al enemigo con el paraguas, y así, derribarlos desde lejos y conseguir comida.
Si el tiempo pasa y no consigues eliminar a ningún enemigo, ten cuidado porque irán más deprisa y saldrá un fantasma que te destruirá.
Remata a los enemigos o se volverán más rápidos y peligrosos.



POPULOUS

MASTER SYSTEM

Estos son los códigos de algunos niveles:
nivel 0100 : CALEOLD; nivel 0199: KILLMEHILL; nivel 1999: ALPDEEND; nivel 2999: SEDENG; nivel 3999: SUZLOPDON; nivel 4999: KILLOGOAL

ROBOCOD

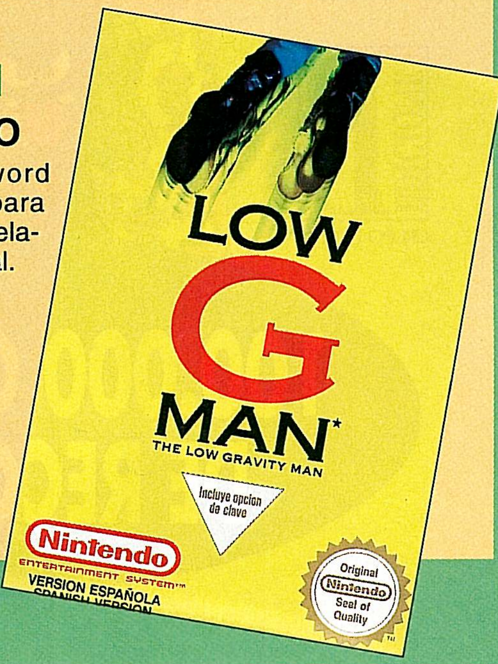
MEGA DRIVE

En la pantalla del título pulsa A, C, ABAJO, IZQUIERDA, y presiona START. Cuando se borre la pantalla y la música empiece, sal de ella para acceder a la selección de las pantallas con el test de sonido.

LOW G-MAN

NINTENDO

El password SHOT sirve para conseguir toneladas de material.

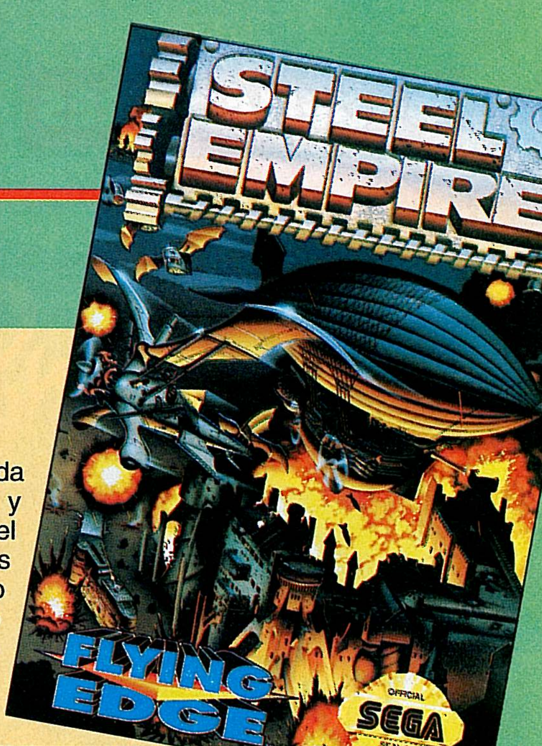




SUPER R-TYPE

SUPER NINTENDO

Iluminador: dirígete al fondo derecho de la pantalla y, en vez de disparos normales, tendrás munición con ráfagas.
Zabtom: asegúrate, antes de llegar a Zabtom, de que tienes el láser anti–aire. Dispara al ojo y la cara se inflará. Dirígete ahora debajo de su boca. La única forma que tiene de defenderse son los rayos de su pecho. Aumenta la potencia de tu disparo al máximo, espera a que dispare sus rayos y acércate al pecho todo lo que te sea posible: entonces acaba con él.
Inexis: tan pronto como aparezca Inexis en pantalla, aumenta la potencia de tu disparo al máximo, acércate al ojo y dispárale.
Prisionero: antes de intentar alcanzarle procura conseguir el disparo láser. Tienes que hacerte con las cuatro armas antes de que ataquen en busca de los objetivos. Una vez que hayas destruido ambos láser, sitúa tu nave en el fondo derecho de la pantalla. Espera allí mientras te ataca y aumenta la potencia de disparo al máximo. Cuando deje de hacer fuego sobre ti, dale en el ojo.
Ríos: acércate al ojo todo lo que puedas. Rompe los muros y dispara al ojo con la potencia a tope.
Reciclador: antes de que aparezca en pantalla, coloca la fuerza a espaldas de tu nave. No uses la fuerza, sólo dispara sin parar. Intenta acertarle en el centro.
Woom: haz fuego sobre las naves fuera de las garras de Woom y sobre el muro que está antes del pequeño. Cuando se abra, aumenta la potencia de disparo al máximo y úsala. Repítelo hasta completar el juego.



STEEL EMPIRE

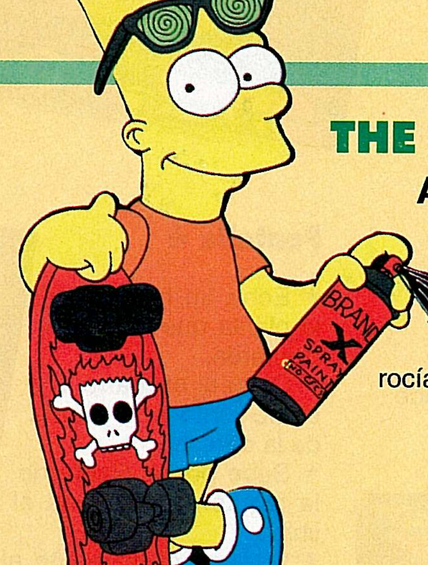
MEGA DRIVE

Para elegir una fase determinada vete a la pantalla de opciones y desarrolla el test de sonido en el siguiente orden: sonido 1 dos veces, sonido 9 una vez, sonido 2 una vez. Tras haber hecho esto, quedará añadida a las opciones una nueva categoría. Selecciona de 1 a 7.

SUPER MARIO WORLD

SUPER NINTENDO

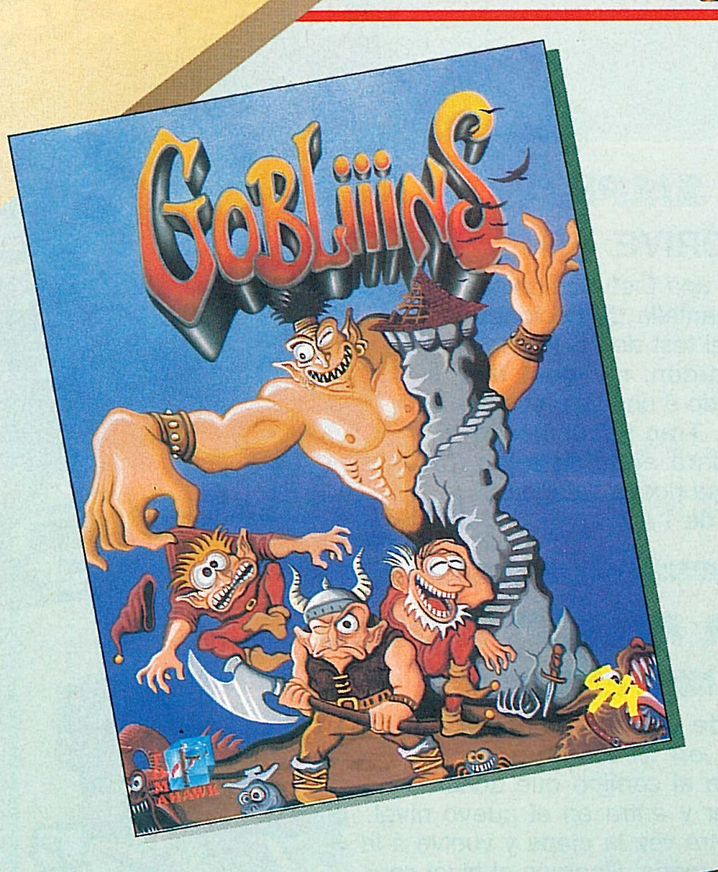
Después de superar la Casa del Fantasma en el Bosque de la Ilusión, baja al camino que acaba de aparecer y entra en el nuevo nivel. Completa otra vez la etapa y vuelve a la pantalla del mapa. Regresa al nivel completado, y nada más comenzar la pantalla verás una nube con una vida extra colgada de una seta. Coge la vida y presiona START y SELECT a la vez para abandonar el nivel. Regresa ahora a aquella pantalla y recoge la vida extra exactamente del mismo lugar. Puedes hacerlo las veces que quieras.



THE SIMPSONS

AMIGA

En vez de saltar a la cabina telefónica, usa una moneda en ella. Bart telefoneará a Moe y conseguirá enfadarle. Cuando salga del bar, rocíale con el spray.



GOBLIIINS

Tres duendes contra un brujo

El rey se ha vuelto loco por las malas artes de un brujo llamado Niak. Sólo los tres duendes, Oups, Ignatius y Arsgard, cada uno con sus peculiares características, pueden solucionar el enigma que se cierne sobre la corte y devolver a la normalidad al soberano.

Pantalla 1

★ Golpea la columna derecha.
★ Coge el cuerno y úsalo.
★ Echa un hechizo a la rama.
★ Hazte con el pico.

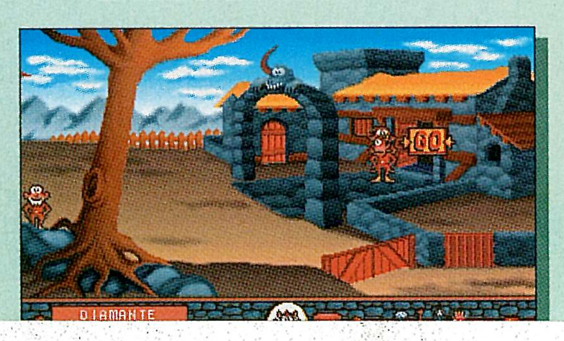


Pantalla 2

★ Hechiza las manzanas.
★ Golpea la primera y la tercera manzana.
★ Coge la tercera manzana y déjala en el puente.
★ Coge la primera y depositala en el puente.
★ Con el pico extrae el diamante de la mina y guárdalo.

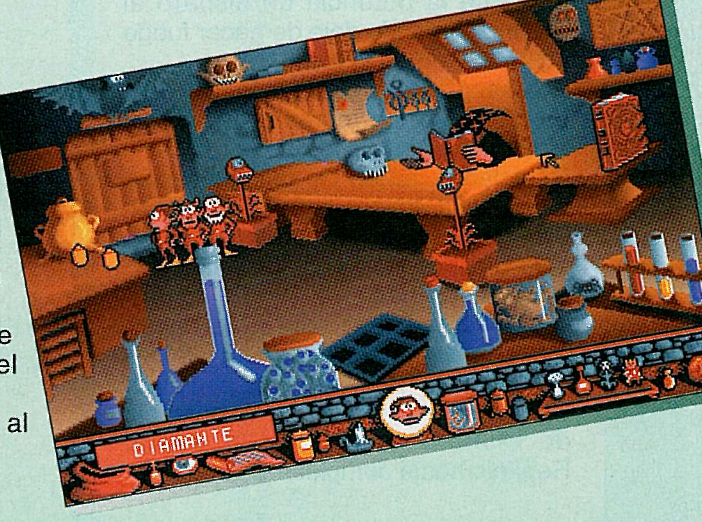
Pantalla 3

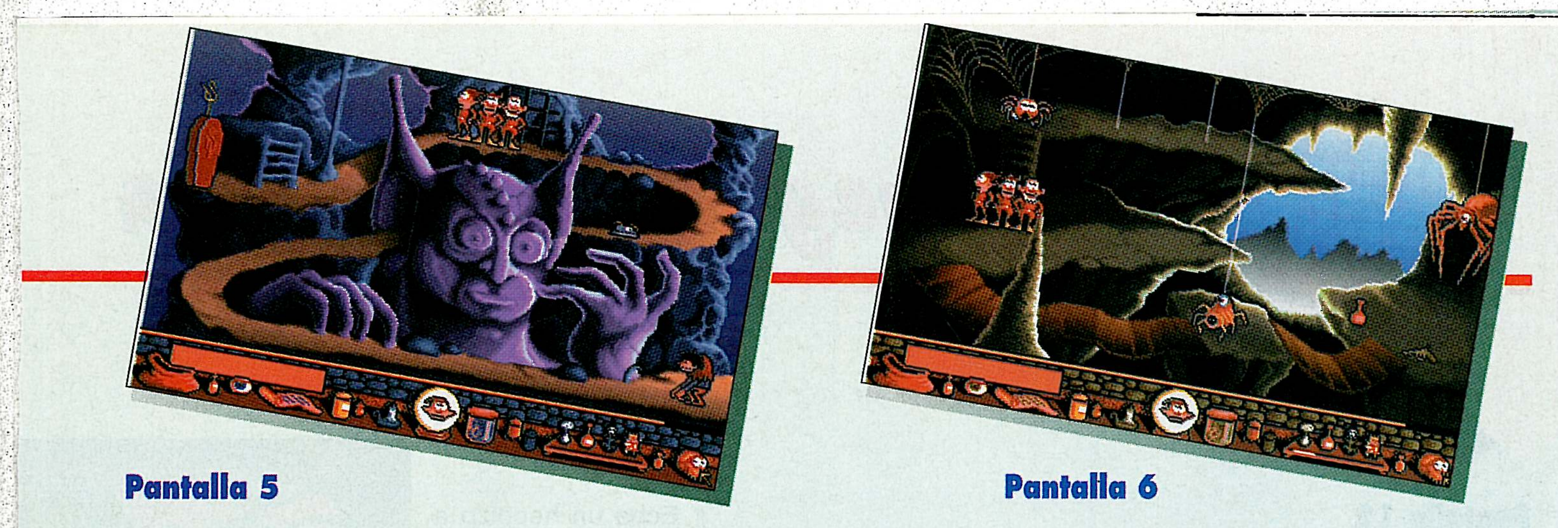
★ Llama a la puerta con el duende forzudo.
★ Enseña el diamante.



Pantalla 4

★ Echa un hechizo a la planta que está a la izquierda.
★ Coge el cacharro 1 y úsalo junto a la planta de la derecha.
★ Sube por la planta de la izquierda y golpea el libro.
★ Entrega el diamante al brujo.





Pantalla 5

★ Hechiza la rama pequeña junto a la mano de la estatua.
★ Sube por ella y golpea el ojo izquierdo.
★ Pon encima de la lengua a Oups, el técnico del grupo.
★ Echa un hechizo encima del sarcófago.
★ Lleva al mago encima de la lengua y golpea el ojo de la estatua.
★ Cuando el monstruo se vuelva a meter en el sarcófago, dale de nuevo en el ojo y recoge la seta.

Pantalla 6

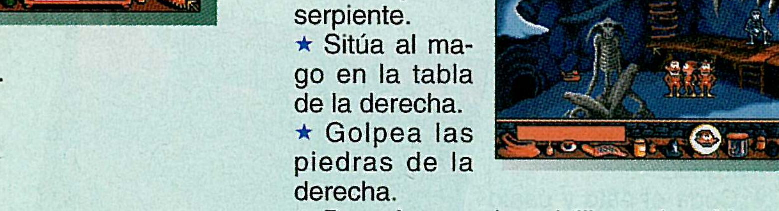
★ Sube por la tela de araña.
★ Cuélgate en una de las telas de araña.
★ Coge la pistola y dispara a la araña de la derecha.
★ Haz lo mismo con la araña que está a la izquierda.
★ Coge la almohada y ponla debajo de la araña del centro.
★ Echa un hechizo a la araña del centro.
★ Coge la poción.

Pantalla 7

★ Hechiza la bolsa de los granos y cógela.
★ Sitúa al forzudo junto al espantapájaros.
★ Planta todos los granos.
★ Cuando vengan las aves, golpea al espantapájaros.
★ Echa un hechizo a la nube.
★ Coge la planta que crece y entrégasela al brujo.

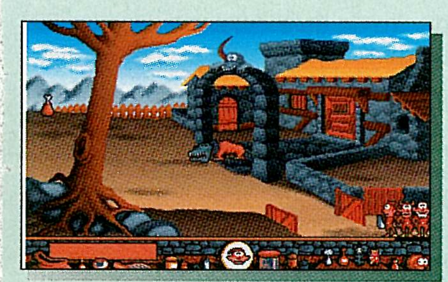
Pantalla 8

★ Echa un hechizo al esqueleto.
★ Repite la acción con el hueso que éste suelta.
★ Toca la flauta junto a la serpiente.
★ Sube por la serpiente.
★ Sitúa al mago en la tabla de la derecha.
★ Golpea las piedras de la derecha.
★ Pon al segundo gobliiin en la tabla y golpea de nuevo la piedra.



Pantalla 9

★ Dale la carne al perro.



Pantalla 10

★ Entrega la carne al monstruo en el agujero que hay abajo a la izquierda.
★ Echa un hechizo en la rama con hojas.
★ Sube al mago encima de la misma.
★ Cuélgate con el forzudo debajo de ella.
★ Echa un hechizo al tapón.
★ Sube al otro gobliiin igual que hiciste con el mago.
★ Coge el tapón y ponlo en el agujero superior derecho.
★ Da un golpe en el agujero derecho de abajo.
★ Usa la red en el agujero pequeño de arriba.



Pantalla 11

★ Suelta al pájaro delante del perro.
★ Hechiza al perro.
★ Golpea la puerta de la izquierda.



Juega con ventaja

Pantalla 12

★ Coge la pluma del tintero.
★ Haz cosquillas al esqueleto en el pie.
★ Coge el boliche y entrégaselo al esqueleto.
★ Abre la jaula con la llave.
★ Echa un hechizo a la pluma.
★ Coge el macillo y sube al mago y al gobliiin hábil a la estantería de arriba.
★ Mata a la avispa y échale un hechizo.
★ Coge el dardo y tíraselo al ojo del brujo en el cuadro.
★ Aprópiate del muñeco vudú y de la pócima de invisibilidad.



Pantalla 13



★ Echa un hechizo a una de las ramas que están junto a la valla.
★ Coge el reclamo y úsalo encima del árbol.
★ Cuando el ave se vaya, golpea el huevo y hazle un encantamiento.
★ Echa un hechizo a la bocina.
★ Usa la poción y pasa al otro lado para coger la zanahoria.
★ Tómala y ponla al lado de la madriguera.
★ Cuando salga el topo, échale un hechizo y, mientras el brujo está distraído, lleva al forzudo con los otros gobliiins.

Pantalla 14

★ Encanta la piedra alargada.
★ Coge el palo y úsalo en el agujero, encima de la piedra grande.
★ Riega las plantas con la regadera.
★ Echa un hechizo a las zanahorias.
★ Golpea la zanahoria de la llave.
★ Coge ésta y úsala en la zanahoria de la cerradura.
★ Introdúcete por la puerta que se abre.

Pantalla 15

★ Golpea la pila de balas de cañón.
★ Toma las cerillas.
★ Coge la bala del cañón.
★ Propina un golpe al cañón.
★ Pon la bala dentro.
★ Aporrea otra vez el cañón.
★ Coge la zanahoria que cae.
★ Dale de nuevo al cañón.
★ Introduce la zanahoria dentro de éste.
★ Golpea una vez más el cañón.
★ Enciéndelo.
★ Enciende la cocina.
★ Golpea la pila de balas.
★ Coge la bala y métela en el cañón.
★ Golpéalo una última vez y enciéndelo.
★ Echa un hechizo a la zanahoria que cae.
★ Coge la trompetilla y úsala para hablar al mago.
★ Toma el mazo y úsalo en el gong.
★ Adueñate del péndulo que aparece.

Pantalla 16

★ Coge la piedra.
★ Ponla sobre la "X" marcada en el suelo.
★ Haz dos hechizos sobre la piedra.
★ Realiza un encantamiento sobre la palmera de la izquierda de la plataforma.
★ Golpea el pico para que caiga.
★ Recoge el péndulo.
★ Usalo bajo la estatua, en el centro de la pantalla, hasta que encuentres el lugar en que debes excavar.
★ Coge el pico y utilízalo varias veces en el lugar señalado por el péndulo.





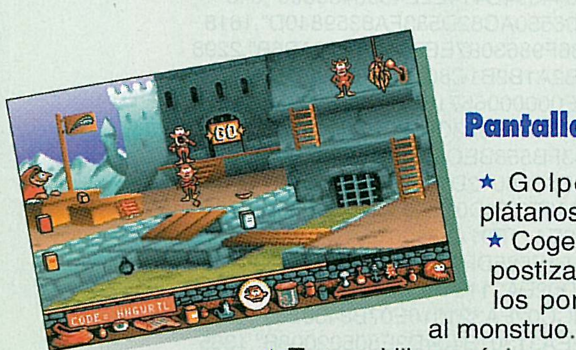
Pantalla 17

★ Golpea el montón de palos.
★ Coge el palo y úsalo en la primera trampa.
★ Echa un hechizo al palo.
★ Repite la acción con la bolsa de grano.
★ Aprópiate de ella.
★ Sube y usa los granos.
★ Aplícate el desodorante en el pie.
★ Pon éste donde llegue el fuego del dragón.
★ Cuando esté asado, recógelo y úsalo en la segunda trampa.
★ Coge la daga y ponla al alcance del fuego del dragón.
★ Cuando esté encendida, vuelve a cogerla.

Pantalla 18

★ Usa la daga en el medallón de la estatua.
★ Pon aquélla en la mano izquierda de la estatua.
★ Coge la llave y úsala en la oreja derecha de la estatua.
★ Pon, uno por uno, a los tres gobliiins en la mano izquierda de la estatua.





Pantalla 19

★ Golpea el montón de plátanos.
★ Coge el plátano, la nariz postiza y el jabón y úsalos por ese orden frente al monstruo.
★ Toma el libro mágico que te dan y echa un hechizo en la puerta de arriba.

Pantalla 20

★ Realiza un encantamiento debajo del escudo del pedestal de la estatua.
★ Golpea la palanca.
★ Echa un hechizo en el tapón del gigante.
★ Usa el libro mágico en la oreja del gigante.
★ Coge el pescado en el torreón de la izquierda.
★ Sustitúyelo por el bol vacío que está en el torreón de la derecha y déjalo bajo el gigante.
★ Usa el libro mágico en la oreja del gigante.
★ Coge el bol lleno y úsalo en el monstruo del torreón de la derecha.
★ Empuña el tirachinas.

Pantalla 21

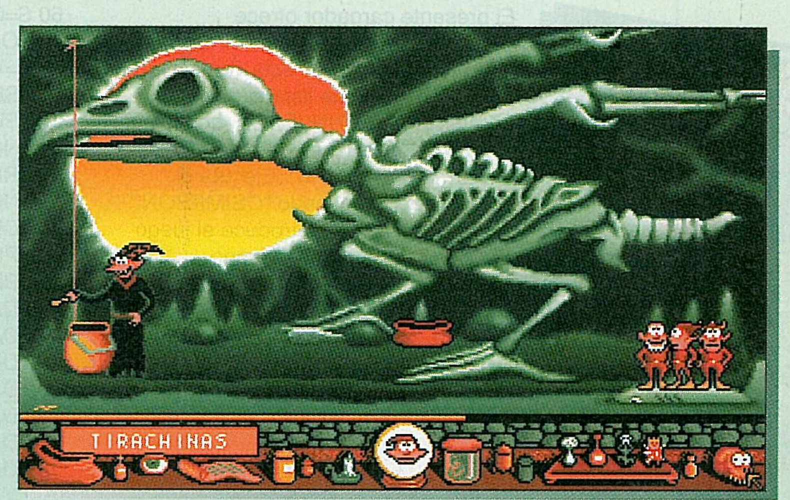
★ Utilízalo en la cuerda de los plátanos.
★ Golpea la palanca.
★ Sube los tres gobliiins encima del pescado.

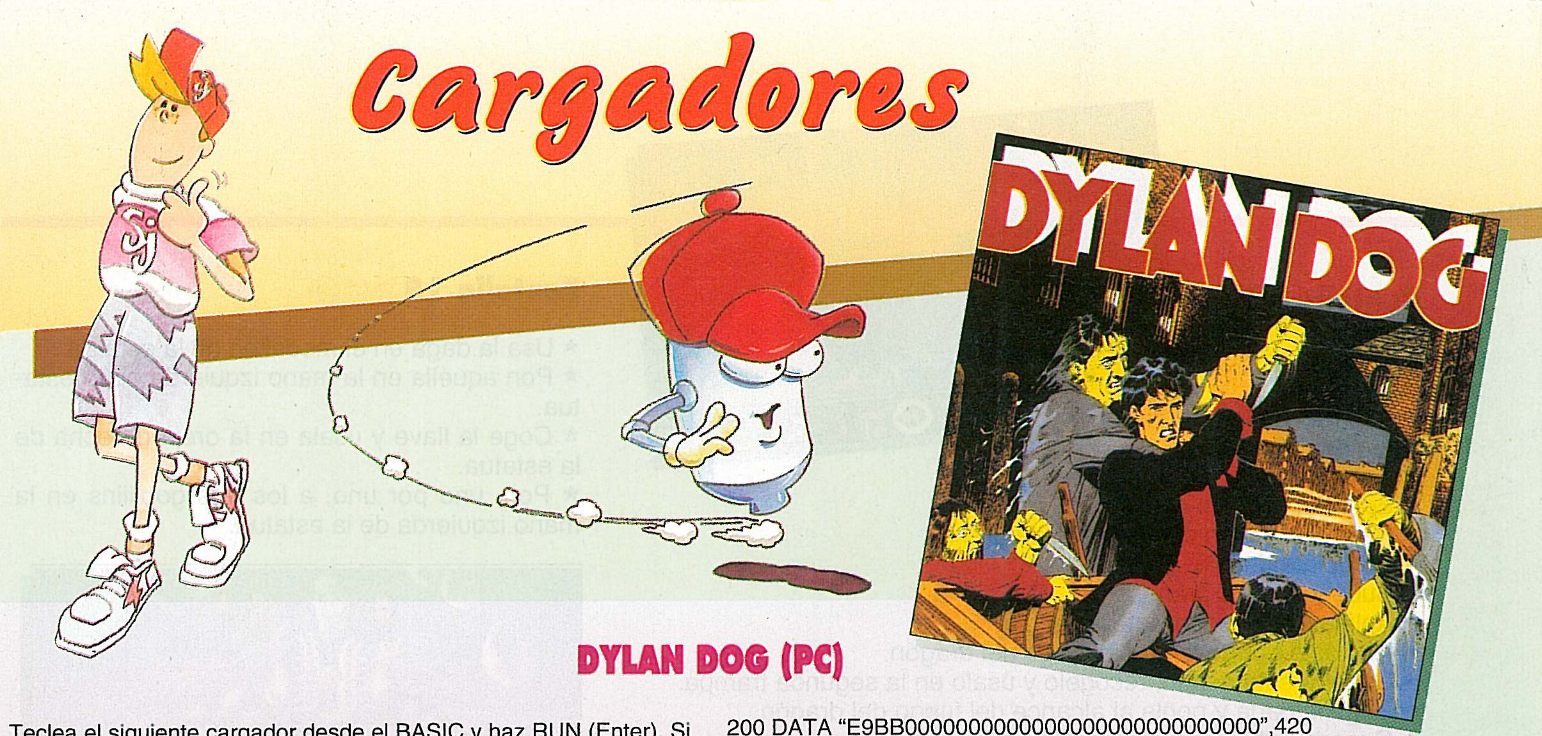




Pantalla 22

★ Echa un hechizo en la piedra alargada, junto a la pata del esqueleto.
★ Usa el tirachinas contra el brujo.
★ Echa un hechizo al murciélago.
★ Golpea a la araña.
★ Vuelve a utilizar el tirachinas contra la cuerda.
★ Usa ésta en el espolón de arriba del esqueleto.
★ Coge el saco y ponlo abajo, a la derecha.
★ Sube por la cuerda y golpea a la araña.
★ Usa una última vez el tirachinas contra la cuerda de la que cuelga el gobliiin forzudo.
★ Echa un hechizo a la araña.
★ Coge el saco.
★ Ciérralo con el icono de usar, y... FIN.



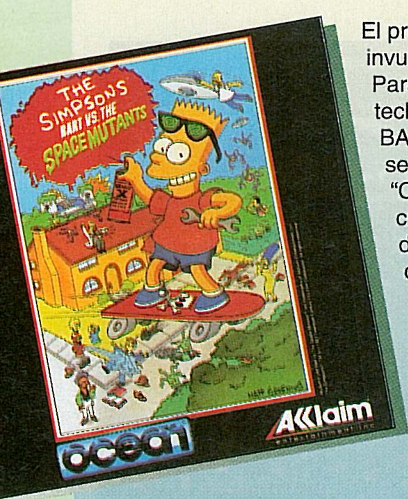


DYLAN DOG (PC)

Teclea el siguiente cargador desde el BASIC y haz RUN (Enter). Si no hay errores, se creará un fichero con el nombre "CDYLAN.COM". Cópialo en el mismo directorio del juego y ejecútalo. Obtendrás energía y balas infinitas.

```
10 'Generador de cdylan.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cdylan.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 21
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cdylan.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "E9BB0000000000000000000000000000",420
210 DATA "000000000044594C414E2E4558450000",648
220 DATA "00000060506550AC82D583FA8359840D",1618
230 DATA "85EA851B86F9863087EE88D4AA25AB6B",2298
240 DATA "AB1AB25FB2A1B2B1C801DD000006D6D9",2023
250 DATA "D783D8EAE0000006571E07B0902E8B3C",1715
260 DATA "0BFF740951F3AA5983C602EBF05F07C3",2077
270 DATA "3D13007543FB558BEC501E51568B4602",1463
280 DATA "3D1200752E8B46042D12128ED8BE2301",1120
290 DATA "B90500E8C1FFBE4D01B90400E8B8FF33",2049
300 DATA "C08ED8FA2EA11F01A340002EA12101A3",1670
310 DATA "4200FB5E591F585DFA2EFF2E1F018CC8",1681
320 DATA "FA8ED88ED02EA31101FBB81035CD212E",1973
330 DATA "891E1F018CC02EA321010E07B8430205",1053
340 DATA "00038BE02EA31301B104D3E80502008B",1365
350 DATA "D8B44ACD217249BA7001B81025CD212E",1715
360 DATA "C706030100002EC706050180008CC82E",980
370 DATA "A30701BA1501BB0301B8004BCD21FA8C",1457
380 DATA "C88ED88EC02E8E1611012E8B261301FB",1614
390 DATA "2E8B161F012EA121018ED8B81025CD21",1313
400 DATA "B8004CCD21",498
```

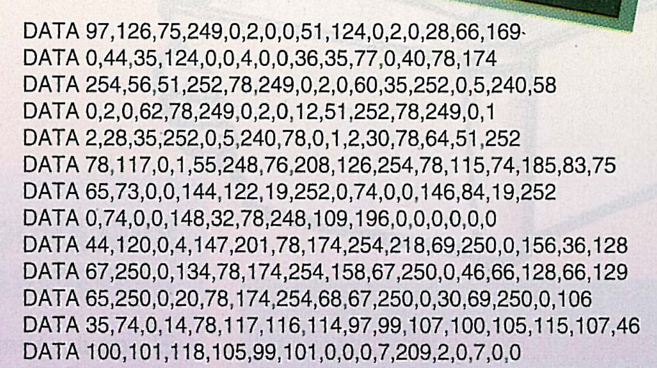
THE SIMPSONS, BART VS. SPACE MUTANTS (PC)



El presente cargador ofrece invulnerabilidad para Bart Simpson. Para beneficiarte de esta ventaja extra, teclea el siguiente listado desde el BASIC y haz RUN (Enter), con lo cual se creará un fichero llamado "CSIMPSON.COM". Ejecuta el cargador (tecleando "CSIMPSON" desde el DOS), introduce el juego original y arranca el juego normalmente.

```
10 'Generador de csimpson.com.
(c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"csimpson.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "csimpson.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB41000000003D001A7532558BEC501E",1124
210 DATA "8B46023DCC2775228B46048ED8B89090",1709
220 DATA "A3DF2AA2E12A33C08ED8FA2EA10201A3",2081
230 DATA "40002EA10401A34200FB1F585DFA2EFF",1519
240 DATA "2E02010E1FB81035CD212E891E02012E",847
250 DATA "8C060401BA0601B81025CD21BA4301CD",1278
260 DATA "27",39
```

SUPER SPACE INVADERS (AMIGA)



Teclea el listado desde el BASIC y ejecútalo. Sigue las instrucciones en pantalla y conseguirás inmunidad.

```
REM
REM        SUPER SPACE INVADERS (AMIGA)
REM            BY SHOTO KAI
REM
CLS:inicio=389120&
FOR n=0 TO 207:READ a:POKE inicio+n,a:s=s+a:NEXT n
IF s<>16890 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
INPUT "INMUNIDAD (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW inicio+78,24582
PRINT :PRINT "INTRODUCE EL JUEGO EN DF0: Y PULSA UNA TECLA "
tecla:IF INKEY$="" THEN tecla
CALL inicio
DATA 97,126,75,249,0,2,0,0,51,124,0,2,0,28,66,169
DATA 0,44,35,124,0,0,4,0,0,36,35,77,0,40,78,174
DATA 254,56,51,252,78,249,0,2,0,60,35,252,0,5,240,58
DATA 0,2,0,62,78,249,0,2,0,12,51,252,78,249,0,1
DATA 2,28,35,252,0,5,240,78,0,1,2,30,78,64,51,252
DATA 78,117,0,1,55,248,76,208,126,254,78,115,74,185,83,75
DATA 65,73,0,0,144,122,19,252,0,74,0,0,146,84,19,252
DATA 0,74,0,0,148,32,78,248,109,196,0,0,0,0,0,0
DATA 44,120,0,4,147,201,78,174,254,218,69,250,0,156,36,128
DATA 67,250,0,134,78,174,254,158,67,250,0,46,66,128,66,129
DATA 65,250,0,20,78,174,254,68,67,250,0,30,69,250,0,106
DATA 35,74,0,14,78,117,116,114,97,99,107,100,105,115,107,46
DATA 100,101,118,105,99,101,0,0,0,7,209,2,0,7,0,0
```

THE JETSONS (PC)

Para crear el cargador sigue el mismo proceso que el ya explicado para los SIMPSONS, pero tecleando "CJETSONS" antes de jugar. Obtendrás energía y tiempo infinitos, además de diez mil dólares.

```
10 'Generador de cjetsons.com. (c)
T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cjetsons.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cjetsons.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB4D000000003D001A753E558BEC501E",1148
210 DATA "8B46023D3B84752E8B46048ED8B89090",1669
220 DATA "A3730EA3750EA3580EA35A0EC706CA10",1541
230 DATA "E80333C08ED8FA2EA10201A340002EA1",1730
240 DATA "0401A34200FB1F585DFA2EFF2E02010E",1311
250 DATA "1FB81035CD212E891E02012E8C060401",935
260 DATA "BA0601B81025CD21BA4F01CD27",1178
```

ISHAR (PC)

El presente cargador ofrece invulnerabilidad y dinero infinito para todos los personajes del juego. Para beneficiarte de estas ventajas extras, teclea el siguiente listado desde el BASIC y haz RUN (Enter), con lo cual se creará un fichero llamado "CISHAR.COM". Ejecuta el cargador (tecleando "CISHAR" desde el DOS), introduce el juego original y arráncalo normalmente.

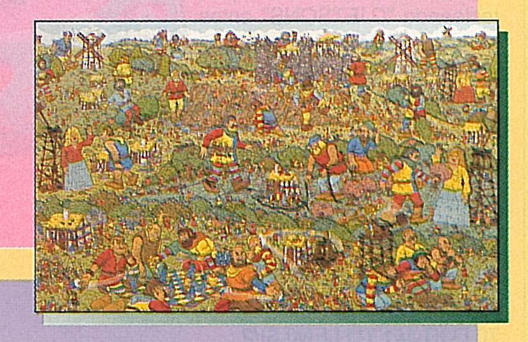
```
10 'Generador de cishar.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cishar.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 15
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cishar.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "E9B500000000003D0D127544558BEC50",1231
210 DATA "1E8B46023DE80575348B46042D40118E",1189
220 DATA "D8C706B967CD69C706BB679090C706A1",2168
230 DATA "67CD6AC706A367909033C08ED8FA2EA1",2231
240 DATA "0301A340002EA10501A34200FB1F585D",1136
250 DATA "FA2EFF2E030181FDE217722881FDEC17",2027
260 DATA "7719538BDD81EBE217D1EB81C3041926",2035
270 DATA "803F005B7E0EBA0C00EB0981FDF61777",1634
280 DATA "03BAC80026895600CF81FD0419722481",1547
290 DATA "FD0819771E80FA007F19538BDD81EB04",1776
300 DATA "19D1E381C3E21726C707000026C74718",1610
310 DATA "00005B26885600CF0E1FB81035CD212E",1140
320 DATA "891E03012E8C060501BA0701B81025CD",1005
330 DATA "21BA5601B86925CD21BA8901B86A25CD",1726
340 DATA "21BAB801CD27",648
```

Libros



BUSCANDO A WALLY DESESPERADAMENTE

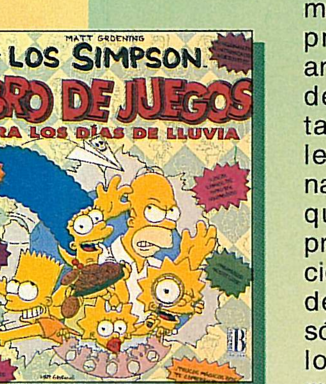
El popular Wally continúa escondiéndose entre la gente en los más diversos y curiosos escenarios.
En esta ocasión se trata de un libro de pósters donde se plantean nuevas pruebas para los más incansables observadores, ya que, una vez que ha aparecido Wally, hay que encontrar a Woof y a las hermanas Wilma y Wenda, a los buscadores de nuestro amigo, que van vestidos como él, y a su gran rival, que viste de amarillo y negro.
Los pósters reflejan las más divertidas situaciones en las que se encuentra Wally, desde un asedio a un castillo hasta el país de los gigantes, la playa y muchos otros parajes que, por su espectacularidad, además de un buen entretenimiento, se convierten en una estupenda decoración para las habitaciones.



¿Dónde está Wally?
Autor: Martin Handford
Editorial: Ediciones B
Páginas: 24

PARA LOS DIAS DE LLUVIA

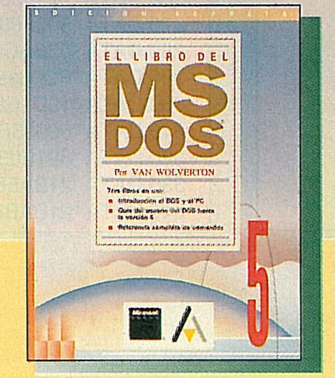
Los Simpsons son una de las familias más alocadas y populares de los últimos tiempos. Este libro está dedicado a los jóvenes que estén aburridos, y contiene los mejores juegos y trucos para combatir los interminables días de lluvia en los que no hay nada que hacer. Trucos de magia para sorprender a los amigos, recetas de comida un tanto especiales, y apasionantes enigmas que ponen a prueba la capacidad deductiva del lector, son sólo algunos de los entretenimientos que presenta este libro, que se acompaña de recortables con ilustraciones de los Simpsons para formar barajas de naipes e imágenes de los famosos personajes que tanto éxito han tenido en televisión. Un libro donde se puede hacer de todo, excepto aburrirse.



Los Simpsons
Autor: Matt Groening
Editorial: Ediciones B
Páginas: 64

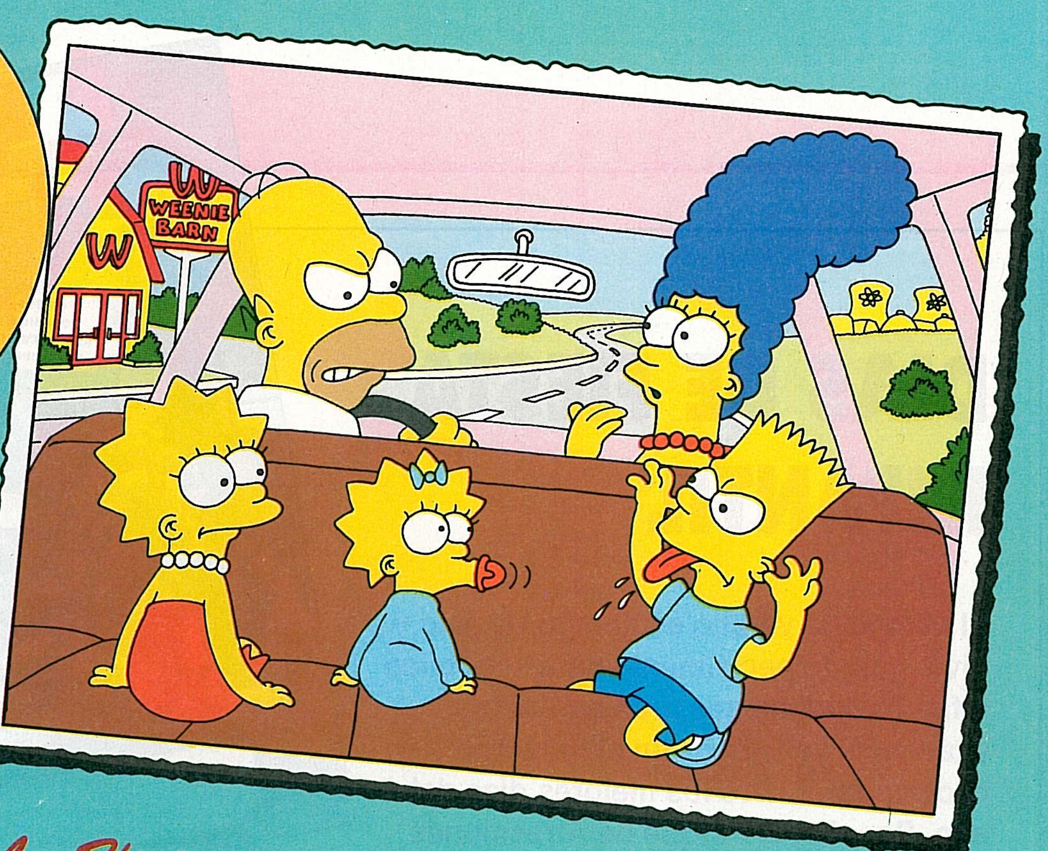
LA GUIA DEL MS-DOS

No hace falta ser un experto en informática para conocer los secretos del MS-DOS. Este libro da un completo repaso a las funciones y utilidades que ofrece el ordenador al usuario a través de su sistema operativo.
Se divide en tres partes. La primera consiste en una descripción de los componentes del ordenador. La segunda ofrece información de las operaciones y comandos del DOS, archivos y directorios, así como medios de protección de discos contra pérdidas o daños. Por último, la obra se ocupa de la instalación y de los comandos del DOS.
Es un libro especialmente recomendado para principiantes con escasos conocimientos de informática. Debido a su lenguaje sencillo y a la gran cantidad de ejemplos que complementan las explicaciones, les permite afrontar problemas muy frecuentes en los ordenadores.



El libro del MS-DOS
Autor: Van Wolverton
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 810

Los Simpson en carretera



*C*opia cada una de las frases de la lista en una tarjeta y reparte las tarjetas entre los jugadores. El narrador lee en voz alta la historia, haciendo una pausa al llegar a los espacios en blanco. Los jugadores leen una tarjeta por turno, para llenar esos espacios en blanco.



La Lista

- un puro barato
- un mutante espacial
- seis bolas de pelo
- un comentario sarcástico
- un bocata de chorizo
- un perro presumido
- una ensalada de tofu
- un peinado ridículo
- una pizza congelada
- un lunático chillón
- una jarra de polvo
- una empanada de carne
- dos gatos estúpidos
- una babosa
- una rata de puerto
- un joven ultra
- una patada en el culo
- una bomba atómica
- un hamster loco
- un acordeón oxidado
- una gran sonrisa hipócrita
- un pomo grasiento
- cuarenta y dos caramelos
- un golpe sordo
- un calcetín maloliente

La Historia

Nos guste o no, los Simpson salen de vacaciones en su coche. O, como dice Bart, "a hacer de domingueros veraniegos". Homer ha cargado el coche con _______, _______ y _______. Y Marge ha preparado _______, _______ y _______ para picar durante el viaje.

"¡Ya en camino dice Lisa "¡Oh, Mirad!. – Allí hay un coche con _______ en la baca!" "Deben de ser unos guiris", deduce Marge.

"¡Tengo tanta hambre que podría comerme _______, papá! –dice Bart–. ¡Allí hay un chiringuito, paremos!" Paran y bajan del coche. "¡Conseguiré una mesa cerca de _______!", grita Bart precipitándose hacia el restaurante.

"Bien venidos, dice la camarera–. El menú del día consta de _______ con _______ como guarnición." "¡Yo quiero _______, _______ y _______", grita Bart. "Y yo tomaré _______, _______ y _______", dice Lisa. "Ni hablar, chicos, les corta Homer–. Coméis más con la vista que con el estómago." "Tomaremos sólo _______ con patatas fritas", dice Marge. "Oh, y _______ para Maggie."

Devoran rápidamente la suculenta comida. "*Vamos* –dice Homer–. Quiero hacer otros 300 kilómetros antes de que anochezca." Pero cuando suben al coche, éste no arranca. "Suena como si hubiera _______ en el carburador, papi", dice Bart. "¡Maldición!, ruge Homer–. OLVIDÉ poner _______ en el radiador antes de salir." "Sí, querido –dice Marge sin perder la calma–. Por eso puse uno de repuesto en el maletero."



Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 304 0947 (5 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

AHORA VIENE LO BUENO

TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR O CONSOLA
LAS OFERTAS MAS ESPECTACULARES

TODO CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA POR CORREO DE JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLA



1 LARRY 1

Conviértete en Larry durante una noche. Tendrás que beber, jugar, ligar... con este cuarenton, soltero, pero ¿ por poco ? De tí depende.
Juego básicamente para adultos.

	PRECIO
PC, 16 COLORES	5.990
PC, 256 COLORES	6.490

2 LEMMINGS

El juego que ha roto esquemas por su originalidad y adicción. Los hay que escalan, que cavan, que construyen... Miles de ellos mueren cada partida. Ahora tu puedes reducir estas lamentables e irreparables pérdidas...

	PRECIO
CINTA AMSTRAD	1.990
DISCO AMSTRAD	2.590
ATARI	3.900
AMIGA	3.900
PC	3.900
DISCO EXTRA NO MORE LEMMINGS	3.900

3 TORTUGAS NINJA 2

Este segundo juego de las Tortugas es la versión de la máquina de monedas de los bares. Lucha con los anfibios por las fases de scroll infestadas de enemigos y peligros, usando todos los golpes y armas ninja.

	PRECIO
CINTA SPECTRUM	2.250
CINTA AMSTRAD	2.250
CINTA COMMODORE	2.250
DISCO AMSTRAD	2.850
ATARI	3.990
AMIGA	3.990
PC	3.990

4 WRESTLING WWF

Todas las figuras del Pressing Catch de la televisión: El Ultimo Guerrero, Hulk Hogan, Sargento Slaughter... Disfruta de los combates del espectáculo americano de moda contra tu propio ordenador o contra un amigo.

	PRECIO
CINTA SPECTRUM	1.350
CINTA AMSTRAD	1.350
CINTA COMMODORE	1.350
DISCO SPECTRUM	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250
ATARI	2.850
AMIGA	2.850
PC	2.850

5 TITUS THE FOX

El mejor juego de plataformas de los últimos tiempos. Aclamado y premiado por la crítica europea. Más de 900 pantallas. 16 niveles distintos. 54 enemigos diferentes. Sistema interactivo de despazamiento multidireccional.

	PRECIO
DISCO AMSTRAD	2.500
ATARI	2.850
AMIGA	2.850
PC	2.850

6 SAMURAI

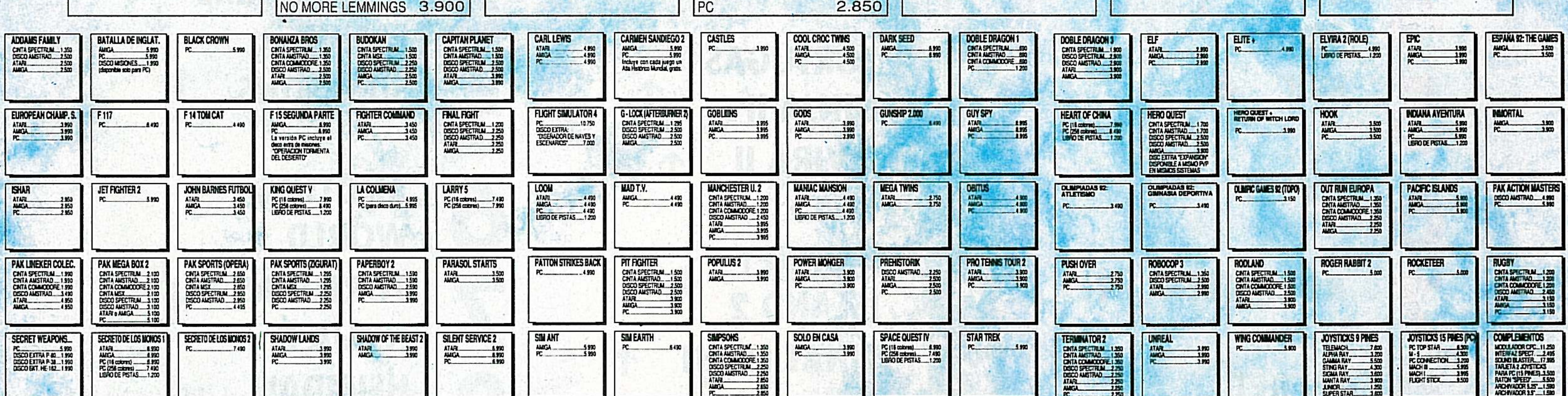
Juego estatégico, en el que manejas bandas de Samurais, como señor local de Japón, para expandir tus dominios. Recrea a la perfección la situación del periodo SENGOKU en el que estuvo inmerso Japón en el siglo XVI.

	PRECIO
ATARI	3.450
AMIGA	3.450
PC	3.450

7 HEIMDALL

El juego de Rol espectacular de ambiente Vikingo. Además, con pruebas para elegir a tu grupo de aventureros. Uno de los juegos del genero más cuidados graficamente y con una técnica y estructura de juego perfecta.

	PRECIO
ATARI	4.995
AMIGA	4.995
PC	4.995





SEGA Master System

MASTER SYSTEM 2 + ALEX KID 8.900
MASTER SYSTEM 2 + SONIC 12.900
MASTER SYSTEM 2 + PISTOLA 15.900



ACE OF ACES	5.490	MICKEY MOUSE	5.490
ACTION FIGHTER	1.990	MASTERCHESS AJEDREZ	6.090
AFTERBURNER	5.490	MOONWALKER	5.490
ALIEN STORM	5.490	OLYMPIC GOLD	6.490
ALTERED BEAST	5.090	OPERATION WOLF	5.090
ALEX KID IN ...	5.090	OUT RUN	5.090
ASTERIX	5.490	OUT RUN EUROPA	6.490
AZTEC ADVENTURE	1.990	PACMANIA	6.490
BACK TO FUTURE 3	6.490	PAPERBOY	6.490
BANK PANIC	1.990	PUTT AND PUTTER GOLF	5.090
BLACK BELT	1.990	RUNNING BATTLE	5,090
BUBBLE BOBBLE	5.490	R TYPE	5.490
CALIFORNIA GAMES	5.090	R.C. GRAND PRIX	5.490
CHAMPIONSHIP EUROPA	6.490	RAMBO 3	5.090
CHOPLIFTER	4.490	RESCUE MISION	1.990
CYBER SHINOBI	5.490	SECRET COMMAND	1.990
DICK TRACY	5.490	SHINOBI	5.090
DONALD DUCK	5.090	SHADOW OF THE BEAST	6.490
DOBLE DRAGON	5.090	SHADOW DANCER	5.490
DOBLE HAWK	5.090	SONIC	5.490
ENDURO RACER	1.990	SPEEDBALL	5.090
ESWAAT	5.090	SPIDERMAN	5.490
F 16 FIGHTER	3.490	STRIDER	5.490
FANTASY ZONE	1.990	SUPER HANG ON	2.990
GAUNTLET	6.490	SUPER MONACO	5.490
GHOSTBUSTERS	4.490	SUPER TENNIS	1.990
GHOULS AND GHOSTS	5.490	TEDDY BOY	1.990
GOLDEN AXE	5.490	TENNIS ACE	5.090
GOLF MANIA	5.090	THE NINJA	1.990
HEAVY WEIGHT CHAMP	5.490	THUNDERBLADE	5.090
HEROES OF THE LANCE	6.490	TRANS BOOT	1.990
IMPOSIBLE MISION	6.490	WIMBLEDON	6.490
INDIANA JONES	6.490	WORLD C.LEADERBOARD	5.490
ITALIA 90	4.490	WONDER BOY 1	4.490
KICK OFF	5.990	WONDER BOY 3	5.090
KLAX	5.090	WORLD GAMES	5.090
KUNG FU KID	2.990	WORLD GRAND PRIX	1.990



CONSOLA MEGADRIVE 26.900

Incluye el cartucho SONIC



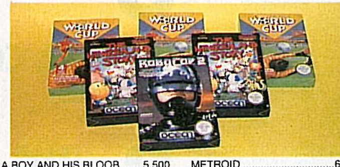
A.F.T. GOLF	6.490	MOONWALKER	7.490
AFTERBURNER 2	6.490	MS. PACMAN	5.490
ALIEN STORM	5.990	OLIMPIC GOLD	7.990
ART ALIVE	4.990	OUT RUN	7.490
B. DOUGLASH BOXING	6.490	PACMANIA	7.490
BASKETBALL	6.490	PIT FIGHTER	6.490
BATMAN	6.990	POPULUS	7.990
BULLS VERSUS LAKERS	6.990	QUACK SHOT	6.490
CALIFORNIA GAMES	7.990	RAMBO 3	5.490
CENTURION	7.990	RASTAN SAGA 2	5.990
CARMEN SANDIEGO 2	8.490	ROAD RASH	7.990
COLUMNS	4.990	SHADOW DANCER	6.490
CYBERBALL	6.490	SHADOW OF THE BEAST	7.490
DAVID ROBINSON BASKET	6.490	SHINOBI	6.490
DINAMITE DUKE	6.490	SIMPSONS	7.490
DOBLE DRAGON	5.990	SONIC	6.490
F - 22 INTERCEPTOR	7.490	SPACE HARRIER 2	6.490
FANTASIA	7.490	SPIDERMAN	6.490
FERRARI GRAND PRIX	7.490	STREET OF RAGE	6.490
GHOSTS AND GHOULS	7.990	STRIDER	7.990
GOLDEN AXE 2	6.490	SUPER HANG ON	6.490
HELL FIRE	6.490	SUPER MONACO	6.490
ITALIA 90	5.490	SUPER VOLLEY BALL	4.990
JAMES POND 2	7.990	TERMINATOR	7.990
JOE MONTANA 2	7.490	THE INMORTAL	7.990
JOHN MADDEN FOOTBAL	7.990	THUNDER FORCE 3	7.990
JORDAN VERSUS BIRD	6.990	TOKI	7.490
LAST BATTLE	6.490	TWIN HAWK	6.490
LEMMINGS	7.990	WINTER CHALLENGE	6.490
M. LEMIEUX HOCKEY	6.490	WRESTLE WAR	6.490
MICKEY MOUSE	7.990	WONDER BOY 4	6.490
MIDNIGHT RESISTENCE	5.990	Y. S. III	7.490
Control Pad	2.590	Power Base Converter	6.490
Arcade Power Joystick	7.900	Silla Action Chair	19.900
Pareja mandos a distancia	5.990	Action Rep. (vidas infinitas)	10.900



Nintendo

CONSOLA N.E.S. 13.900

SUPER SET 23.990
Incluye 3 juegos
Incluye 4 joysticks
Incluye adadtador 4 jugadores



A BOY AND HIS BLOOB	5.500	METROID	6.990
ADDAMS FAMILY	7.290	MISION IMPOSIBLE	7.900
BALLON FIGHT	3.900	NEW ZELAND STORY	7.290
BASEBALL	4.200	NORTE Y SUR	7.500
BIG FOOT	6.500	PAPERBOY	6.500
BIONIC COMANDO	6.990	PINBALL	3.900
BLACK MANTA	6.990	POWER BLADE	7.900
BLADES OF STEEL	6.500	PRO WRESTLING	5.500
BLUE SHADOWS	6.900	PUNCH OUT	6.500
BOULDER DASH	6.500	R.C. PRO A.M.	5.500
BUBBLE BOBBLE	6.500	RAINBOW ISLANDS	7.290
CHESSMASTER AJEDREZ	6.500	RESCUE EMBASSY	6.500
CHIP AND DALE	7.900	ROBOCOP	7.290
DARKMAN	7.290	ROLLER GAMES	7.250
DESAFIO TOTAL	6.900	SHADOW WARRIOR	6.500
DOCTOR MARIO	6.500	SILENT SERVICE	6.500
DRAGON NINJA	6.500	SIMONS QUEST	6.500
GALAXY FORCE	7.290	SKI OR DIE	6.900
GAUNTLET 3	7.250	SNAKES REVENGE	6.500
GHOSTBUSTERS 2	6.500	SOCCER	3.900
GOAL	6.990	SOLAR JETMAN	6.500
GOLF	3.900	SPY HUNTER	7.900
GOONIES 2	6.500	STAR WARS	7.990
GRADIUS	5.500	STEALTH A.T.F.	6.500
GUARDIAN LEGEND	7.900	SUPER MARIO 1	4.200
HOOK	7.290	SUPER MARIO 2	7.250
HUDSON HAWK (HALCON)	7.290	SUPER OFF ROAD	6.500
ICE HOCKEY	3.900	TENNIS	3.900
IKARI WARRIORS	6.500	TOP GUN 2 + MISION	7.900
IRON TANK	6.900	TORTUGAS NINJA 1	7.250
KICK OFF	8.400	TORTUGAS NINJA 2	7.900
KID IKARUS	6.500	TRACK & FIELD 2	6.500
KUNG FU	3.900	TRACK & F. BARCELONA	6.500
LENGEND OF ZELDA	7.250	TURBO RACIN	7.250
MEGA MAN 2	7.900	VOLLEYBALL	6.500
MEGAMAN 3	7.900	WORLD CUP FOOTBALL	6.500
METAL GEAR	6.500	ZELDA 2	7.900



GAME BOY

CONSOLA GAME BOY 11.900
Incluye:
TETRIS
CASCOS
4 PILAS
CABLE DOS JUGADORES

Garantía oficial de ERBE



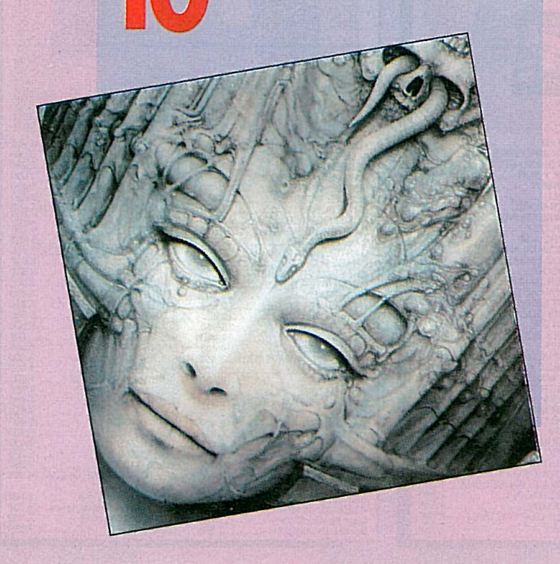
ADDAMS FAMILY	3.900	MICKEY MOUSE	3.900
ALLEYWAY	3.690	MARBLE MADNESS	3.900
BESEBALL	3.400	MOTOCROSS MANIAC	3.690
BATMAN 2 RETURN...	4.400	NAVY SEALS	3.900
BEETLE JUICE	4.400	N.B.A. ALL STARS 1	3.400
BUBBLE BOBBLE	4.400	N.B.A. ALL STARS 2	3.900
BUGS BUNNY	3.690	NINJA GAIDEN (S.WARRIO)	4.400
BURAI FIGHTER	3.690	OPERATION C	3.900
CARD GAME POKER	3.400	PACMAN	4.400
CASTELVANIA 1	4.400	PAPERBOY	3.400
CASTELVANIA 2	4.400	PRINCESSE OF BOBBLETE	3.690
CHASE H.Q.	4.400	R TYPE	3.690
CHESSMASTER AJEDREZ	3.900	ROBOCOP 1	3.900
CHOPLIFTER 2	4.400	ROBOCOP 2	3.900
DICK TRACY	3.900	SKATE OR DIE 1	3.400
DYNA BLASTER	3.690	SKATE OR DIE 2	3.900
DOBLE DRAGON 2	4.900	SOLAR STRIKER	3.690
DOCTOR MARIO	3.690	SUOLO EN CASA	3.900
DRAGONS LAIR	4.400	SALOMONS CLUB	3.690
DUCK TALES	4.400	SPIDERMAN 1	3.690
F 1 RACER + ADAPTADOR	3.900	SPIDERMAN 2	3.900
FINAL FANTASY	3.900	SNOW BROS	3.900
GARGOYLES	3.690	SUPER MARIO BROS	3.690
GAUNTLET 2	3.690	SIMPSONS	4.900
GEORGE FORMAN BOXEO	3.900	TURRICAN	4.400
GOLF	3.690	TENNIS	3.690
HAL WRESTLING	3.400	TERMINATOR 2	3.900
HOOK	4.900	TRADUCTOR	3.900
JORDAN VS BIRD	4.400	TORTUGAS 1	4.400
KICK OFF	5.400	TORTUGAS 2	5.200
KLAX	3.400	WORLD CUP	3.690
KUNG FU MASTER	3.690	WRESTLING WWF OFICIAL	4.900
Altavoces amplificadores	2.100	Iluminacion nocturna	2.100
Adaptador de red	1.995	Adaptador red+ Bateria rec.	5.700
Lupa de aumento	1.700	Maleta de transporte	2.100
Bolsa de transporte	1.595	Light Boy	3.900

Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

1. DARK SEED ↑
2. ELVIRA II ↓
3. MONKEY ISLAND 2 ↓
4. STAR TREK ↑
5. EPIC ↓
6. ELF ↑
7. ROCKETEER ↑
8. SECRET WEAPONS ↑
9. ROGER RABBIT ↑
10. W.W.F. ↓



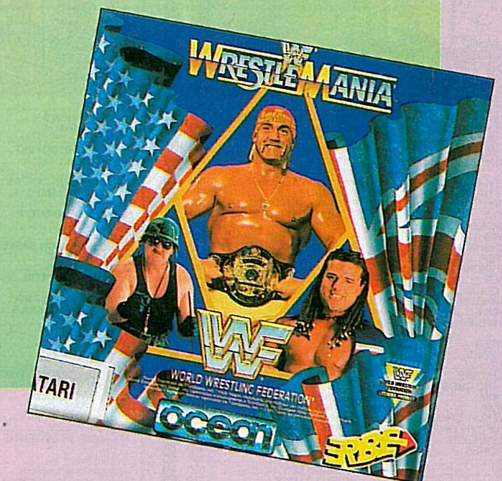


AMIGA

1. TORTUGAS NINJA II ↑
2. ELVIRA II ↑
3. MONKEY ISLAND 2 ↓
4. FINAL FIGHT ↑
5. MAD TV ↑
6. SIMPSONS ↑
7. LA COLMENA ↑
8. THE ADDAMS FAMILY ↓
9. W.W.F. ↓
10. MEGATWINS ↓

ATARI

1. W.W.F. ↑
2. MEGATWINS ↑
3. ROBOCOP 3 ↑
4. THE ADDAMS FAMILY ↓
5. SIMPSONS ↑
6. ANOTHER WORLD ↓
7. TORTUGAS NINJA II ↓
8. HEIMDALL =
9. GOLDEN AXE ↑
10. MANCHESTER UNITED II ↑



DIAS DE FIESTA INFANTIL

El tiempo de verano es tiempo de ocio y diversión. Especialmente para el público infantil y juvenil que, tras agotadores exámenes ya lejanos en el recuerdo y en el calendario, vive los mejores días del año. Por ello, el Parque de Atracciones de Madrid ha celebrado la quincena del niño, que ha añadido, si cabe, aún más interés y diversión a la que de por sí posee este lugar de esparcimiento.

Junto a diversas actividades relacionadas con la comunicación, como un estudio de radio y otro de televisión, se ofreció a los chavales una de las diversiones que más atraen: las consolas de videojuegos. Naturalmente, SUPER JUEGOS no podía faltar a la cita con sus incondicionales lectores y estuvo presente durante estos quince días de diversión, en los que los niños disfrutaron a lo grande poniendo a prueba su pericia en los cientos de juego que estuvieron a su disposición.

Además, una versión gigante de Cobi, la mascota de los Juegos Olímpicos, y otra de Curro, el muñeco de la Expo 92, jugaron con los asistentes a la fiesta, que entretuvieron su ocio entre dibujos, maquillajes y consolas.



La quincena del niño en el Parque de Atracciones tuvo uno de sus mayores atractivos en los videojuegos, aunque también hubo otro tipo de entretenimientos.





Consolas de todos los tamaños estuvieron a disposición del público infantil, que mostró su entusiasmo por ellas.



1 PAK MEGABOX 1

Compilación de 5 juegos espectaculares:
NAVY MOVES
AFTER THE WAR
NARCOPOLICE
SATAN y A.M.C.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX **995**

2 HARD DRIVIN

El increíble similador de coches de las recreativas. Con loopings de 360 grados. Cambios rápidos de rasante. Derrapes. Puentes levadizos a punto de cerrarse. Visión cuasi-realista del exterior en 3D.

SPECTRUM AMSTRAD **395**

3 BUBBLE BOBBLE

El juego de plataformas más popular de los ordenadores. Conduce a BUB y BOB por decenas de niveles, encerrando a los enemigos en burbujas y golpeándolos a la vez que puedes ganar premios y bonos en pantalla.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE **595**

4 EMLYN HUGHES

Sorprendente rapidez. Vista lateral, como de cámara de T.V. Características individuales de los jugadores. Muchas opciones de equipos, uniformes, alineaciones, modos de competición, faltas de todo tipo...

SPECTRUM AMSTRAD **595**

5 SHADOW WARRIOR

El más espectacular y variado Coin Up de lucha ninja. Usarás las técnicas secretas de asesinato y los golpes prohibidos de los Ninjitsu que viven en América. Lucha de día y entre las sombras de la noche.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE **595**

6 TIME MACHINE

Abandonado en el tiempo prehistórico, la única manera de regresar a tu tiempo es crear tu propio futuro. Usa tu ingenio y destreza entre Pterodáctilos, hombres de la Edad de Piedra y otros elementos cavernícolas.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE **395**

7 CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez... Una misión con tremenda visión en 3D. Distintas aeronaves de elección. Angulo de visión múltiple. Cajas negras. Vuelo en formación y nocturno. Instrumentación real.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE **395**

SPECTRUM

19 (nineteen) 395, Ace "2088" 395, Action Fighter 395, Adidas fútbol 395, Adidas tenis 395, Andy cap 395, Aspar 395, Aventura espacial 395, Basket Magic Johnson 595, Batman the movie 595, Black Lamp 595, Bufalo Bill 395, Buggy Ranger 395, Buitre "2" 395, Cabal 595, California Games 595, Capitan Trueno 595, Carlos Sainz 595, Cazafantasmas "2" 595, Chain Reaction 395, Commando 595, Continental Circus 395, Corsarios 395, Cosa Nostra 395, Cosmic Sheriff 395, Cozumel 595, Crackdown 595, Crosswize 395, Dan Dare "3" 395, Deflektor 395, Desolator 395, Dinamite Dux 595, D.N.A. Warrior 395, Doctor Dooms 595, Dynamic Duo 395, Dynasty Wars 595, E Motion 395, Earthlight 395, Ei Quijote 395, Fernandez debe morir 395, Forgotten Worlds 595, Foxx Fights Back 395, Futbol Manager "2" 595, Garfield 595, Gemini Wing 395, Genghis Khan 395, Ghouls and Ghosts 595, Gi Hero 395, Great Escape 395, Gryzor 595, Hammer Boy 595, Helter Skelter 395, High Steel 395, Head over Heels 395, Hostages 595, Humphrey 395, Hydra 395, Ice Breaker 395, Indiana Jones 595, Intocables 395, Italia 90 (US Gold) 595, Italia 90 (Dro) 395, Jet Bike 395, Karateka 595, Knight Lore 595, Kenny Daglish Futbol 395, Kung Fu 395, Krakout 395, La Oca 395, Line of Fire 595, Livingston 395, Mad Mix Game "2" 395, Mario Bros 595, Meganova 395, Megaphoenix 395, Midnight Resistence 595, Mortadelo "2" 595, Mot 395, Mutant Zone 395, Narcopolice 595, Navy Moves 595, Operation-Thunderbolt 595, Pak lo mejor de Dinamic 595, Pak Monstruo 595, Passing Shot Tenis 595, Pick and Pile 395, Pipemania 395, Pogotron 395, Pole 500 C.C. 595, Poli Diaz 595, Powerplay 395, Pulga 2 (Bogaboo) 395, Quartet 395, Rainbow Islands 595, Ram 595, Ranarama 395, Razas d Noche 595, Red Heat(Danko: Calor Rojo) 595, Rescate en el Golfo 595, Rex Hard 395, Rick Dangerous "1" 595, Ring Wars 395, Robocop "1" 595, Satan 595, S.D.I. 395, Senda Salvaje 395, Shinobi 595, Simulador de tenis 595, Sir Wood 595, Skull and Crossbones 395, Sky Runner 395, Snoopy 595, Sol Negro 395, Soldier of Fortune 395, Soviet 595, Spitting Images 395, Star Control 395, Strider "1" 595, Subbuteo 595, Super Sprint 395, Super Trux 395, Super Wonder Boy 595, Superman 595, Swiv 395, Test Drive "2" 395, Tetris 595, The Cycles 395, Toobin 395, Tanathos 395, Turbo Cup 395, Turrican "1" 595, Vigilante 595, Virus 395, Vive y Deja Morir(007) 395, Wanderer 3D 395, War in the Middle Earth 395, Wicked 395, Xevious 395, Xybots 395, Zone Tooper 395.

AMSTRAD

Aaaargh 395, Abadia del Crimen 395, Action Fighter 395, Action Service 395, Adidas futbol 395, Adidas tenis 395, Altered Beast 595, Airwolf 595, Aspar 395 Aventura Espacial 395, Aventura Original 395, Batman the Movie 595, Billar Snoker 595, BMX 395, Bufalo Bill 395, Bugy Ranger 395, Buitre "2" 395 Cabal 595, California Games 595, Capitan Blood 395, Carlos Sainz 595, Cazafantasmas "2" 595, Ciberbig 395, Clasic Games 595, Continental Circus 395 Crackdown 595, Dan Dare "3" 395, Decathlon 595, Dinamite Dux 595, Doble Dragon "2" 595, Doctor Dooms Revenge 595, Dragon Ninja 595, Dynamic Duo 395, E Motion 395, Quijote 395, Exterminator 395, Extreme 395, Forgotten Worlds 595, Frank Bruno Boxing 595, Galaxy Force 395, Gemini Wing 395, Genghis Khan 395, Ghouls and Ghosts 595, Gi Hero 395, Grand Prix Circuit 595, Heavy Metal 395, Helter Skelter 395, Hostages 595, Hunt for Red October 595, Hundra 395, Hydra 395, Ikari Warriors 595, Indiana Jones 595, Intocables 395, Italia 90 (US. Gold) 595, Jack Nick. Golf 595 Kenny Daglish Futbol 395, La espia que me amo (007) 395, Laser Squad 595, Last Mision 395, Line of Fire 595, Livingston 395, Loopz 395, Mad Mix "2" 395 Mario Bros 595, Mazemania 395, Meganova 395, Megaphoenix 595, Mortadelo "2" 595, Mot 395, Mutant Zone 395, Nonamed 395, Op. Thunderbolt 595, Pajaros de Bangkog (Carvalho) 395, Pak Dro del Comic 595 Pak lo Mejor de Dinamic 595, Pak Top by Topo 595, Passing Shot Tenis 595, Perico Delgado 395, Pick and Pile 395, Platoon 395, Pulga "2" (Bogaboo) 395, Rainbow Islands 595, Rambo "3" 595, Rick Dangerus "1" 595, Robocop "1" 595 Saint Dragon 395, Sherman M4 Tank 595, Simulador de Tenis 595, SirWood 595 Skull and Crossbones 395, Snoopy 595, Sol Negro 395, Sonic Boom 395, Space Harrier "2" 395, Start Control 395, Strider "1" 595, Subbuteo 595, S. Wonder Boy 595, Templos Sagrados 595, Tetris 595, Tintin 395, Toobin 395 Trantor 395, Toi Acid Game 395, Turbo Cup 395, Turrican "1" 595, Ulises 395, Wanderer 3D 395, War in Middle Earth 395, X Out 395, Zone Trooper 395.

COMMODORE

ACE 2088 395, Action Fghter 395, Action Force 395, After War 395, Afterburner 595, Altered Beast 595, Andy Cap 395, A.P.B. 395, Army Moves 395, Artic Fox 395, Aventura Espacial 395, Bagkog Knights 595 Barry McGuigan Boxing 395, Basket Master 395, Batman Caped Crusade 395, Beam 395, Beyond Ice Palace 395, Blasteroids 395, Blood Money 595, Blue Angel "69" 395, Bobsleight 395, Bufalo Bill 395, Capitan Blood 395, Capitan Fixx 395, Cazafantasmas "2" 595, Chain Reaction 395, Chubby Gristle 395, Cobra 595, Contin. Circus 395, Cozumel 595, Crackdown 595, Dan Dare "1+2" 395 Dan Dare "3" 395, Death Wake 395, Dick Tracy 595, D.N.A. Warriors 395, Dragon Spirit 395, Dragons Lair 595, Dynamic Duo 395, Dynasty Wars 595, E Motion 395, El Quijote 395, Enlightment (Druid 2) 395, Escape from Planet... 395, Eswaat 595, Exploding Fist+ 395, Exterminator 395, Extreme 395, Fist "2" 395, Forgotten Worlds 595, Formula 1 Simulator 395, Freddy Hardest "1" 395, Freddy Hardest "2" 395, Futbol Manager "2" 595, Game Over 395, Gemini Wing 395, Guadalcanal 395, Hawks Eye 395, Helter Skelter 395, High Frontiers 395, H.K.M. 395, Hopping Mad 395, Intensity 395 Intocables 395, Jack Nick. Golf 395, Judge Dredd 395, Kik Star 395, Klax 395, Kenny Daglish Futbol 595 Line of Fire 595, Magnetron 395, Mario Bros 595, Mazemania 395, Megacorp 395, Meganova 395, Megaphoenix 595, Menace 395, Mini Golf 395, Mot 395, Myth 395, Navy Moves 595, Nebulus 395, New Zeland Story 595, Night Down 395, Night Rider 595, Ninja Master 395, Ninja Warriors 595, Operation Thunderbolt 595, Pajaros de Bangkog (Carvalho) 395, Pak lo Mejor de Dinamic 595, Pak Lucas Film 395, Pak Metal Action 595, Pak Trio 395, Pantera Rosa 395, Paperboy "1" 595, Paranoia Complex 395, Pi Erre Dos 395, Pick and Pile 395, Pirates 595, Pastfinder 395, Pogotron 395, Predator "1" 395, Rainbow Islands 595, Rambo 3 595, Razas de Noche 595, Red Heat (Calor Rojo) 595, Renegade 395, Rick Dangerous "1" 595, Road Wars 395, S.D.I. 395, Shao Lin Road 395, Skate or die 395 Sly Spy 595, Soldier of Fortune 395, Soldier of Light 395, Speed King 395, Spherical 395, Spiderman 595 Spiky Harold 395, Star Control 395, Star Trash 395, Stratego 595, Strider "1" 595, Strong Man 395, Subbuteo 595, Super Cycle 595, Super Skramble 395, Swiv 395, Templos Sagrados 595, Terrorpods 395, Test Drive "1" 395, Test Drive "2" 395, Tetris 595, The Archon Collection 395, Train 395, Tube 395, Thunderbirds 395, Thunderblade 595, Tiburon 595, Time Scanner 395, Tintin 395, Tom y Jerry 395, Trivial Pursuit 595, Vampire Empire 395, Vigilante 595, Vivi y Deja Morir (007) 395, Wanderer 3D 395, Warlock Quest 395, Wec le Mans 395, Wicked 395, X Out 395, X-15 395, Xenon 395, Xevious 395.

MSX

747 Flhght Simulator 395, Abadia del Crimen 395, Arkanoid 395, Army Moves 395, Artic Fox 395, Aspar 395, Aventura Espacial 395, Avenger 595, Basket Magic Johnson 595, Basket Master 395, Batman 595, Bestial Warriors 395, Blasteroids 395, Buitre "1" 395, Buitre "2", Capitan Sevilla 395, Capitan Trueno 595, Cazafantasmas "2" 595, Comando Tracer 395, Continental Circus 395, Cosa Nostra 395, Cozumel 595, D. Dragon "2" 595, Don Quijote 395, Dragonninja 595, Dustin 395, Freddy Hardest "1" 395, Game Over 395, Genghis Khan 395, Gonzalez 395, Hostages 595, Head over Heels 395, Hundra 395, Indiana Jo. 595, Knight Lore 395, Mad Mix "1" 395, Meganova 395, Megaphoenix 595, Mortadelo "1" 395, Mortadelo "2" 595, Mot 395, Mutant Zone 395, Narcopolice 595, Nightshade 395, Nonamed 395, Pacmania 395, Pak lo Mejor de Dinamoc 595, Pak Metal Action 595, Pak Monstruo 595, Pantera Rosa 395, Pentagram 395, P. Delgado 395, Perseguido 595, Petrovic Basket 395, Phantis 395, Pole 500 C.C. 595, Poli Diaz 595, Ram 595, Rescate en el Golfo 595, Satan 595, Senda S. 395, Simul. de Tenis 595, Sirwood 595, Sol Negro 395, Soviet 595, Street Poker 595, Swiv (MSX-2) 395, Tetris 595, Toobin 395, Trantor 395, Toi Acid 395, Turbo Girl 395, Ulises 395, War in Middle E. 395.



1 MANCHESTER U. 1

El control del mítico club inglés en tus manos. Doble planteamiento: juego de arcade completo y juego de management o estrategia y planificación. Competiciones entre clubs. Puedes jugar Liga o las eliminatorias de Copa.

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **1.495**

2 PAK DRO DEL COMIC

Pak que contiene 6 juegos que han sido éxito y de diversión garantizada:
FREDDY HARDEST — MORTADELO 2
CAPITAN TRUENO — COZUMEL
COSMIC SHERIFF — JABATO

PC 5.25" PC 3.5" **1.995**

3 HUNT FOR RED OCT.

Octubre Rojo es el último submarino nuclear soviético y vá armado hasta los topes. En este simulador, tú eres Rank Marko y has de desertar con el aparato hasta las costas americanas. Usas Radar, sonar, periscopio...

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **495**

4 COLOSSUS 10 CHESS

Uno de los ajedreces más potentes tanto a nivel de opciones y nivel de juego, como en cuanto a calidad gráfica del tablero y fichas. Incluye un completo manual para máximo aprovechamiento del programa.

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **995**

5 STRIP POKER DELUXE

El clásico juego PARA ADULTOS, en el que desnudarás a tus oponentes si las vences jugando al poker. Hay varios niveles de juego y distintos estilos, según cada chica. Algunas se tiran faroles y otras aseguran las apuestas.

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **995**

6 ENMANUELE

¡ ATENCION ! SOLO PARA ADULTOS.
Si le gusta que le perviertan. Si sueña con la ardiente reina del casino. Si el erotismo, la sensualidad no le asustan. Si está dispuesto a ir a Río dispuesto a todo...

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **995**

7 KICK OFF 2

La mejora del impresionante y premiado KICK OFF. Lo más potente, dentro de los juegos de fútbol, que puedes cargar en tu ordenador. Si no has oido ya hablar de él estás totalmente "out". ¡Házte con él sin dudarlo!

ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" **1.495**

ATARI

Africa Corps 995, Asterix 995, Action Service 995, Aventura Espacial 995, A.M.C. 995, After the War 995, Archipielagos 995, Axels Magic Hammer 995, Baal 995, Ballistix 995, Barbarian "2" 1.495, Beach Volley 995, Beam 495, Bermuda Proyect 995, Beyond Ice Palace 995, Billards 995, Blitzkrieg Mayo 1.940 995, Blue Angel "69" 495, Bomb Jack 495, Bombuzal 495, Capitan Blood 495, Capitan Fixx 495, Car Vup 995, Chicagos 30 495, Colorado 995, Custodian 995, Days of Faraon 495, Defenders of Earth 995, Desperado 995, Dick Tracy 1.495, Doble Dragon 995, E Motion 995, Eliminator 495, Exterminator 995, Fast Lane 995, Forgotten Worlds 995, Free Climbing 495, Full Metal Planet 495, Futbol Manager 2 995, G Nius 495, Garfield 995, Hades Nebula 495, Hammer Boy 995, Hard Drivin 995, Heavy Metal 995, High Steel 495, H.M.S. Cobra 1.995, Hydra 995, Iron Truckers 95, Jupiter Masterdrive 995, Lancaster 995, Leend of the Lost 995, Live and Let Die 995, Loopz 995, Mad Mix Game 995, Maya 995, Microprsse Soccer 1.495, Mindbender 495, Motor Masacre 495, Narcopolice 995, Neather World 495, Nebulus 995, Nevermind 495, Othello 995, Overlander 995, Oxonian 995, Pacmania 495, Pak 4 Aventuras 1.495, Pak Boom 1.992 1.495, Peter Breadsley 495, Pick and Pile 995, Pinball Magic 995, Pole 500 C.C. 995, Profesor Mariarti 995, Purple Saturn Day 495, Rambo 3 995, Red Heat (Danko: Calor Rojo) 995, Renegade 995, Revelation 995, Road Blaster 995, Rock and Roll 495, Rogue Trooper 995, Roger Rabbit 1.495, Saint Dragon 995, Scramble Spirits 995, Sherman M-4 995, Silk Worm 995, Sky Blaster 495, Slayer 995, Sleeping Gods 995, Space Harrier "2" 995, Space Port 495, Speedball 995, Star Trash 495, Steel 995, Storm Lord 995, Stryx 495, Stunt Car Race 995, Subbuteo 995, Super Cars 995, Switch Blade 495, Swiv 995, Targhan 995, Tecno Cop 495, Templos Sagr. 995, Terramex 495, Terrorpods 995, Thunderbirds 495, Thunder Strike 495, Tiburon 995, Tintin 995, Tusker 995, Ultimate Darts 495, Ultimate Golf 995, Viaje al Centro de la T. 995, Victory Road 995 Vigilante 995, Vindicators 495, Virus 995, Warlock Quest 495, Whirligic 495, Xibots 995

AMIGA

Africa Corps 995, Asterix 995, Beach Volley 995, Bubble+ 995, BlitzKrieg Mayo 1.940 995, Capitan Blood 495, Colorado 995, Conqueror 995, Continental Circus 995, Crackdown 995, Death Trap 995, Defenders of Earth 995, Driving Force 995, E Motion 995, Exterminator 995 Garfield 995, Grand Prix Circuit 995, Gunboat 995, Hammer Boy 995, Hard Drivin 995, Heavy Metal 995, Historia Interminable "2" 1.495, Hostages 995, Hydra 995, Imposamole 995, Intocables 995, Ishido 995, Kennedy Aproach 995, Kenny Daglish Futbol 995, Lancaster 995, Legend of the Lost 995, Maya 995, Micro prosse Soccer 1.495, Mot 995, Mindbender 495, Nebulus 995, Nevermind 495, Pak Future Clasics 995, Oliver and Company 995, Othello 995, Pacmania 495, Pak 4 Aventuras 1.495 Pak Boom 1.992 1.495, Pinball Magic 995, Pro tennis Tour "1" 995, Profesor Mariarti 995, Puertos de Escala 995, Rank Xerox 995, Red Heat (Danko: Calor Rojo) 995, Revelation 995, rock and Roll 495, Rogue Trooper 995, Roger Rabbit 1.495, Scorpion 995, Sherman M4 995, Ski or Die 495, Sky Blaster 495, Star Control 995, Stryx 495, Stunt Car Race 995, Switch Blade 495, Targhan 995, Terramex 495, The Cycles 995, The Toyottes 995, Thunder Strike 495, Tintin 995, Tusker 995, Whirligic 495, Wrestling International 995

PC DE 5.25 "

3D Pool 1.495, Asterix 995, Action Service 995, Aventura Espacial 995, African Trail 995, After the War 995, Arkanoid 995, Áspar 995, Aventura Original 995, Ballistix 995, Bar Games 995, Barbarian 995, Basket Magic Johnson 995, Basket Master 995, Battle Chess 1.495, Bedlam 495, Boxeo Low Blow 995, California Games 995, California Pro Golf 495, Capitan Blood 495, Capitan Trueno 995, Carlos Sainz 995, Carrier Comand 1.495, Charlie Chaplin 495, Colorado 995, Cozumel 995, Crackdown 995, E Motion 995, El libro de la selva 995, Emilio Sanchez Vicario 995, Enforcerer 995, Equipo A 495, Exterminator 995, Final Asault 995, Fire Power 995, Full Metal Planet 495, Future Cassics 995, Futbol Manager 2 995, Game Over 995, Gonzalez 995, Grand Prix Circuit 995, Historia Interminable "2" 1.495, Horse Racing 995, Hostages 995, International Karate 995, Ishido 995, Italia 90 (U.S. Gold) 995, Jack Nicklaus Golf 995, Lucky Luke 995, Lone Wolf 1.495, Loopz 995, May Day Squad 995, Maya 995, Michel 995, Mutant Zone 995, Narcopolice 995, Nevermind 495, Oliver and Company 995, Pak 3 de Opera 995, Pak Coleccion Dinamic 90 2.495, Paris Dakar 995, Pak 4 Aventuras 1.495, Pak Boom 1.992 1.495, Pak 10 Top Solid 1.495, Pak Gigante 1.995, Pak Megabox "1" 2.900, Pak Multisports 2.995, Phantom Fighter 495, Pick and Pile 995, Pinball First Person 995, Pinball Magic 995, Pole 500 C.C. 995, Poli Diaz 995, Puertos de Escala 995, Purple Saturn Day 495, Rampage 995, Rescate en el Golfo 995, Revelation 995, Rick Dangerous 995, Roger Rabbit 1.495, Sentinel Worlds 995, Sherman M4 995, Simulador de Tenis 995, Sirwood 995, Ski or Die 495, Skull and Crossbones 995, Sol Negro 995, Soviet 995, Street Basket 995, Street Soccer 995, Subbatle Simulator 995, Subbuteo 995, Super Ski 495, Superman 995, Targhan 995, Thunder Strike 495, Tiger Road 995, Tintin 995, Toobin 995, Ulises 995, World Darts 495,

PC DE 3.5"

Asterix 995, Aventura Espacial 995, After the War 995, Aspar 995, Aventura Original 995, Bar Games 995, Barbarian 995, Basket Magic Johns 995, Basket Master 995, Capitan Blood 495, Capitan Trueno 995, Carlos Sainz 995, Cloud Kingdoms 995, Colorado 995, Cozumel 995, El libro de la Selva 995, Equipo A 995, Exterminator 995, Fire Power 995, Future Classics 995, Futbol Manager 2 995, Game Over 995, Gonzalez 995, Historia Interminable "2" 1.495, Horse Racing 995, Hostages 995, Ishido 995, Italia 90 (U.S. Gold) 995, Italia 90 (DRO Soft) 995, Lucky Luke 995, Kung Fu 995, Lone Wolf 1.495, Loopz 995, Mad Mix Game 995, May Day Squad 995, Maya 995, Michel 995, Mutant Zone 995, Narcopolice 995, Navy Moves 995, Oliver and Company 995, Operation Neptune 995, Pak 3 de Opera 995, Pak Coleccion Dinamic 90 2.495, Paris Dakar 995, Pak 4 Aventuras 1.495, Pak Boom 1.992 1.495, Pak Top 10 Solid 1.495, Pak Gigante 1.995, Pak Megabox "1" 2.900, Perico Delgado 995, Pinball First Person 995, Pinball Magic 995, Pole 500 C.C. 995, Poli Diaz 995, Puertos de Escala 995, Rampae 995, Revelation 995, Rick Dangerous 995, Roger Rabbit 1.495, Sentinel Worlds 995, Sherman M4 995, Simulador de Tenis 995, Sirwood 995, Ski or Die 495, Subbuteo 995, Superman 995, Targhan 995, Tennis Cup 995, Thunder Strike 495, Traz 495,

---

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE__________
APELLIDOS__________
DOMICILIO__________
POBLACION__________
PROVINCIA__________ CODIGO POSTAL__________
TELEFONO__________
NUMERO DE TELECLIENTE__________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

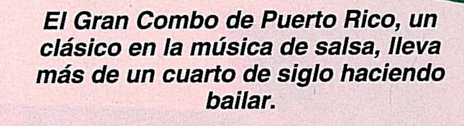
MARCAR EL SISTEMA

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ DISCO AMSTRAD
- ☐ ATARI
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 5.25"
- ☐ PC DE 3.5"
- ☐ SEGA MASTER SYSTEM
- ☐ SEGA MEGADRIVE
- ☐ NINTENDO (NES)
- ☐ GAME BOY

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

TRIPLE ALBUM DE EL GRAN COMBO DE PUERTO RICO

Don Rafael y sus morenos, paseantes de salsa



El Gran Combo de Puerto Rico, un clásico en la música de salsa, lleva más de un cuarto de siglo haciendo bailar.

Apenas habían comenzado los años 60 cuando Rafael Ithier y Eddie Pérez fundaban una banda de música tropical cuya única filosofía era hacer que el pueblo bailase. Hoy, 30 años después, El Gran Combo de Puerto Rico continúa haciendo lo mismo, aunque mejorado por el buen hacer que da la experiencia.

¿Las recopilaciones obligan?
Son en total 32 temas y cantamos desde los que pueden considerarse clásicos hasta los más nuevos, pero todos ellos obligan a mover el cuerpo. En unos momentos bien "agarradito y afincao" y en otros ratitos "salvaje y desmelenao", pero siempre popular.

¿Hace falta ser latino para entender la salsa?
Para bailar esta clase de música sólo es necesario sentirla en el corazón y formar parte del pueblo. Nos hemos llevado una sorpresa muy agradable con los rusos y, sobre todo, con los franceses.

Sevillanas, tango y salsa... ¿Una evolución natural?
Entendemos perfectamente el fenómeno. Para nosotros la moda de la salsa dura ya 30 años y esperamos que muchos más. España es para EL GRAN COMBO DE PUERTO RICO algo más que una meta y nos alegra mucho que guste aquí, en España, nuestra música.

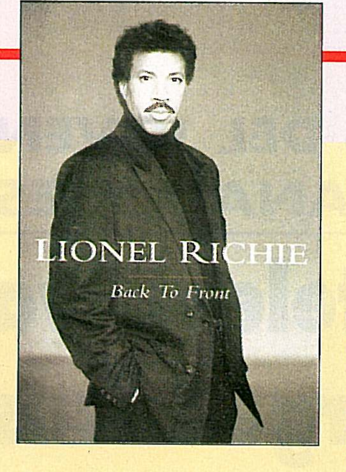
¿Cómo se baila la música caribeña?
Bailar es el fin último de esta clase de música. Si quisiera contestar de forma rápida, diría que con el corazón. Si se siente y además se está rodeado de gente agradable, el cuerpo ya sabe por sí mismo cómo tiene que moverse. Es así de sencillo y complejo a la vez.

¿Qué importancia tiene la letra en las canciones?
Son historias cotidianas contadas en tono jocoso y sin más trascendencia, donde el autor refleja la forma de ser de una sociedad en concreto a través de sus personajes.

LOS CONCIERTOS DEL MES

Alma de blues

Hace más de un año que JOE COCKER recibía en nuestro país el disco de platino por su álbum **Joe Cocker live**, del que se vendieron 250.000 copias. Ahora vuelve para promocionar su último trabajo, **Night calls**, en cuatro conciertos. El día 1 estará en El Escorial, al día siguiente su voz ronca sonará en La Roda (Albacete), el 4 en Santander, desde donde este americano con alma de blues se trasladará a tierras catalanas para ofrecer el último concierto de la temporada en España. Será en Vilanova (Barcelona). Los remolones todavía tienen una última oportunidad al día siguiente en Andorra.

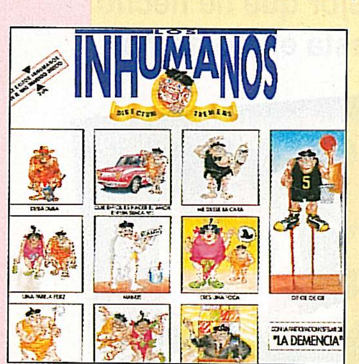


Buen gusto

COMMODORES fue uno de los grupos de color que mejor entonaron la balada gracias a su buen juego de voces. LIONEL RITCHIE ha cultivado en solitario un estilo parejo y, de su repertorio, la mayoría recuerda sus colaboraciones con el séptimo arte, como *Endless love* (con DIANA ROSS) o *Say you, say me*. Estos temas, así como otros puntales de su carrera y la aportación de tres composiciones inéditas, completan **Back to the front**, un álbum indispensable.

Salvaje recopilación

Entre el humor, la parodia y, en ocasiones, la música, LOS INHUMANOS se han abierto un hueco que, desde Canarias, han extendido por toda España. El doble **Directum tremens** aglutina los éxitos más comerciales del grupo, incluidos *Qué difícil es hacer el amor en un Simca 1000* y *Una pareja feliz*. Su estilo en vivo muestra la sencillez de sus composiciones y el espacio reservado para la voz, puesto que lo fundamental de su repertorio son las letras de las canciones.



Sinfonía estelar

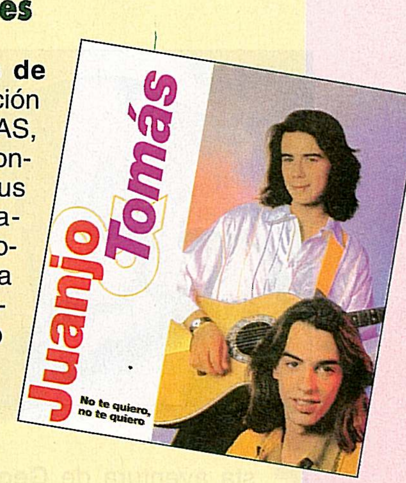
Coincidiendo con la presencia en nuestras carteleras de la sexta entrega de la saga cinematográfica, aparece una recopilación de los mejores momentos musicales de las cinco anteriores cuyas partituras fueron firmadas por músicos tan cualificados como JERRY GOLDSMITH, JAMES HORNER y LEONARD ROSENMAN. **Star Trek, the astral symphony** incluye en su obertura el tema central de la serie televisiva protagonizada por la tripulación del Enterprise.

A la sombra de la gloria

JOHN SECADA, cantante y compositor cubano, se abrió camino hacia la fama durante la última gira mundial de GLORIA STEPHAN. Su versión de *Always something* cautivaba a los asistentes hasta que le llegó su hora. En este primer álbum muestra la versatilidad de su voz y hace gala de un estilo propio, tanto en su faceta de arreglista como en la de intérprete, cultivado gracias a las lecciones de jazz y jazz vocal tomadas en la Universidad de Miami.

Tiempo de conquistadores

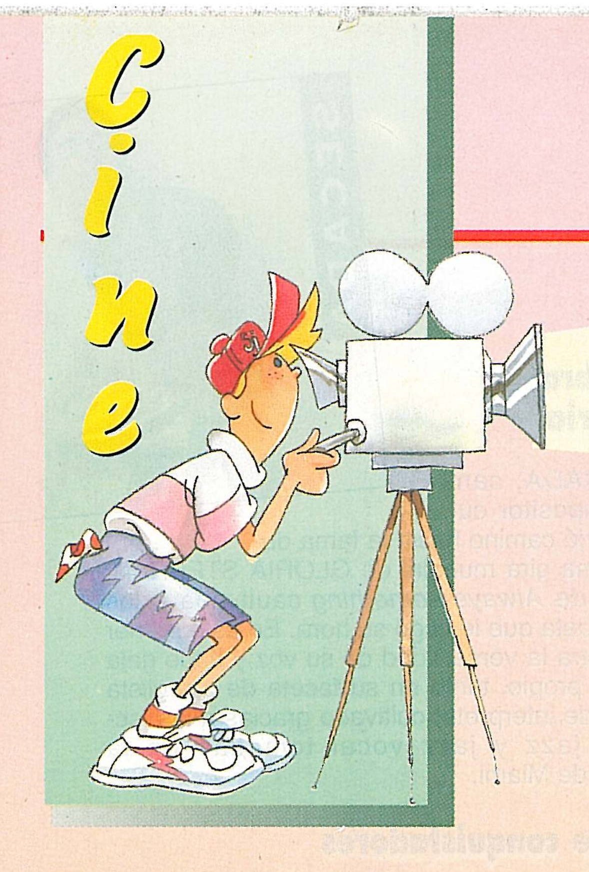
La princesa de los cuentos de hadas es la tarjeta de presentación en España de JUANJO Y TOMAS, dúo portugués que intenta la conquista de nuestro mercado. Sus temas son agradables y bailables, destinados a un público joven, en una línea que abarca desde los desaparecidos PECOS hasta HOMBRES G, pero con mayor ritmo en sus venas, producto principalmente de sus arreglos más que de la consecuencia lógica de la composición de cada uno de sus temas.



HIT PARADE

1	**CALOR**	**JULIO IGLESIAS**
2	Live at Wembley	Queen
3	The One	Elton John
4	Máquina Total V. 4	Varios
5	Tren de largo recorrido	La Unión
6	Greatest Hits II	Queen
7	Utopía	Joan Manuel Serrat
8	50 baladas inolvidables	Varios
9	Física y química	Joaquín Sabina
10	Aidalai	Mecano

Datos facilitados por El Corte Inglés



LAS AVENTURAS DEL JOVEN INDIANA JONES

La hazaña televisiva de George Lucas

El próximo otoño, Antena 3 de TV comenzará a emitir Las aventuras del joven Indiana Jones, serie compuesta, en principio, por 17 capítulos de una hora de duración cada uno y producida por el creador de La Guerra de las galaxias, George Lucas, quien durante su reciente estancia en nuestro país declaró: "es lo mejor que he hecho hasta el momento".



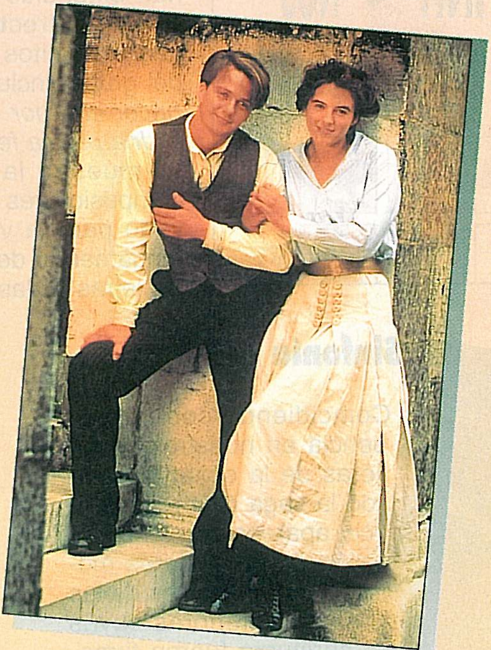
Esta aventura de **George Lucas** en televisión ha sido rodada en escenarios de 11 países, entre los que figura España -especialmente el Barrio Gótico de Barcelona-, y narra las exóticas historias vividas por el mítico *Indiana* a lo largo de su infancia y adolescencia contadas por un abuelo que, en realidad, es el protagonista.

George Lucas, que reconoció divertirse más con el género televisivo que con el cinematográfico, por las posibilidades que ofrece, ha relevado en esta ocasión a **Harrison Ford** por un trío de actores: **Lorey Carrier** da vida a *Indy* de nueve años; **Sean Patrick Flanery** encarna al futuro arqueólogo a los 16-17 años, y **George Hall**, al abuelo Jones. "Casi siempre he seleccionado actores desconocidos para mis películas, y nunca me han defraudado -comentó **Lucas**-. Tanto **Lorey** como **Sean** han demostrado ser unos aventureros, daba igual que estuvieran en medio de la jungla que perdidos en el desierto".



Como sucedió en la última entrega de la trilogía cinematográfica, Indiana conocerá a numerosos personajes históricos, como Pancho Villa, T. Roosevelt, S. Freud, P. Picasso o Lawrence de Arabia que, según **Lucas**, "transmiten la fuerza de sus ideales a la aventura y ayudan a comprender la historia de nuestro siglo".

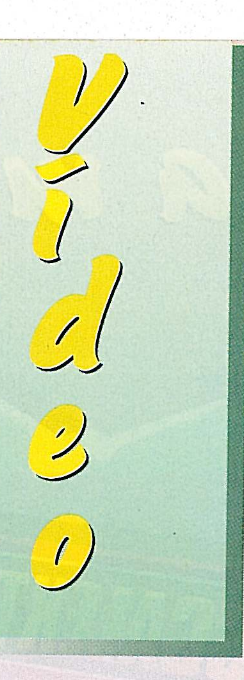
Cada capítulo, que ha costado en torno a los 170 millones de pesetas, ha sido responsabilidad de diferentes directores, entre los que destacan **Jim O´Brien, Carl Schuz, Terri Jones o Simon Wincer.**

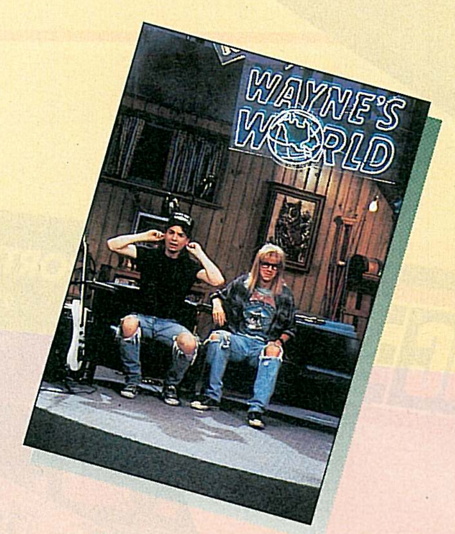


El grado de aceptación entre el público norteamericano ha sido desigual aunque se acercó bastante a la superaudiencia de *Los Simpsons* en algunos estados.

Su productor, que evitó facilitar datos, aseguró que "no se puede saber si la serie ha tenido éxito hasta que finalice la próxima temporada.

A. DE VIANA-CARDENAS





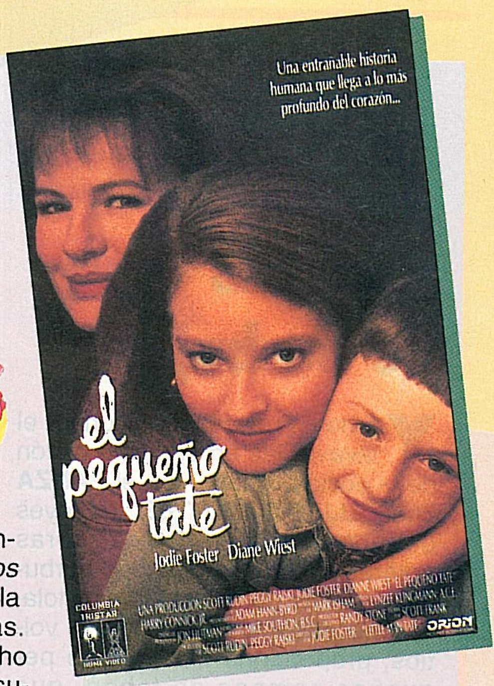


Pasotas televisivos

Wayne Campbell y Garth Algar son una pareja de jóvenes muy de hoy que presentan desde el sótano de su casa *El mundo de Wayne* para un canal de televisión por cable. Una historia de amor, esbozos de la realidad televisiva por dentro y música heavy rodean una serie de diálogos que intentan ser graciosos y tics constantes de los protagonistas. Su éxito en Estados Unidos era predecible, pero en España no somos así. Al menos, eso creemos.

Ratones y ecología

Dos historias de animación están ahora mismo presentes en nuestra cartelera. *Fievel va al oeste* narra las nuevas peripecias de este ratón nacido en Rusia y que emigró a Estados Unidos con la convicción de que en ese país no había gatos. *Fer Gunlly* es el hogar, en el corazón del bosque, de una niña poco corriente llamada Crysta y que cuenta con una serie de buenos amigos en un relato conmovedor que resulta un canto a la ecología.



El pequeño Tate

Este film lo dirigió **Jodie Foster** antes de su Oscar por *El silencio de los corderos* en la primera ocasión que la actriz se colocaba tras las cámaras. Se trata de la historia de un muchacho con un coeficiente de inteligencia superior a la media que desea incorporarse a un colegio de superdotados. El mal ambiente familiar, con una madre soltera y de escasos recursos, junto a una profesora absorbente, completan la trama.

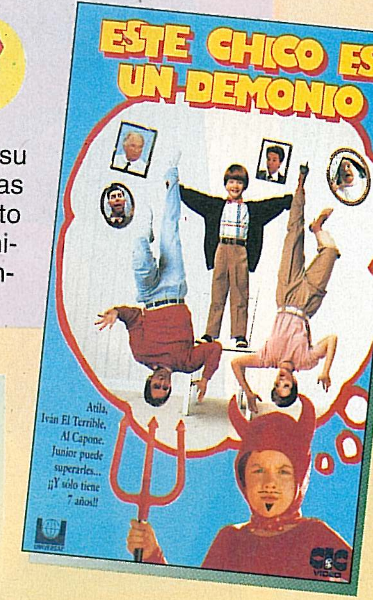
Socios y sabuesos

Si os gustan las aventuras desenfadadas, este film muestra la última incorporación al cine de un perro antes de que *Beethoven* apareciera en nuestras pantallas. Se trata de un San Bernardo que aparece una mañana en casa de un policía y que, gracias a su inteligencia, ayudará a su dueño temporal a resolver un difícil caso. Naturalmente, la diversión está presente en cada secuencia.



Este chico es un demonio

Nadie sabe exactamente los padres adoptivos que ha podido tener Junior en sus siete años de vida. Cuando cae en el seno de una nueva familia, pone todo patas arriba, y lo mismo sucede desde el momento en que recala en casa de Ben Healy y su esposa Flo. Las travesuras del muchacho son tantas y tan variopintas que está a punto de ser devuelto nuevamente al orfanato, pero Ben piensa que el chico necesita el cariño que hasta ahora no ha encontrado.





Sobre la mesa

Arco Iris de burbujas

Ya no es necesario esconder el lavavajillas en el último rincón de la cocina. Ahora, con el **LANZA BURBUJAS GIGANTES**, los reyes del hogar pueden dedicar horas enteras a crear fantásticas burbujas de miles de colores. La pistola, que necesita dos pilas de 1,5 voltios, proporciona millones de pequeñas pompas de jabón, que pueden convertirse en gigantescas si así se desea.

Además, para que mamá no se queje de que ha desaparecido su producto de limpieza, el juego incorpora una botella de líquido especial, de contenido específico para uso infantil, con objeto de recargar la pistola en cualquier lugar. Un entretenimiento clásico que no por ello deja de ser uno de los más apreciados por el público de menor edad.







La leyenda de Tutankamón

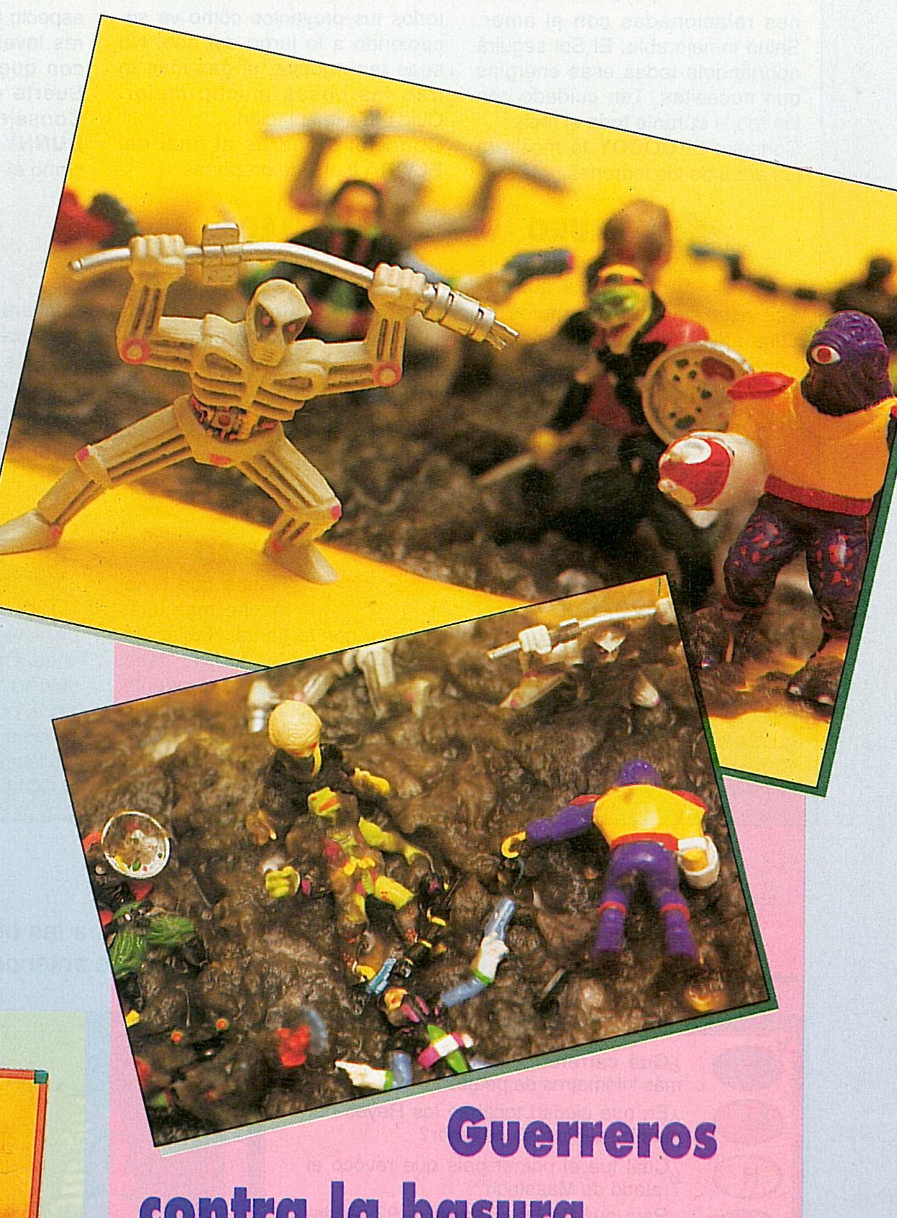
No hace falta viajar hasta el lejano Egipto para sentir de cerca la magia de las antiguas pirámides. **LA VENGANZA DEL FARAON** trae hasta nuestras mesas todo el misterio de la civilización egipcia. Se trata de un juego de memoria, estrategia y táctica en el que los participantes deben buscar tesoros y objetos de gran valor que se hallan enterrados bajo la arena del implacable desierto. Natural mente, los peligros no dejan de acechar. Escorpiones, serpientes y peligrosas moscas tse-tsé asolan a los exploradores que se adentran por las extensiones desérticas del país del Nilo. Además, si se comete algún fallo, la terrible venganza de Tutankamón caerá sin remedio sobre el perdedor.

Competición automovilística

La velocidad y las carreras de coches no están reñidas con la edad. Así lo ha demostrado desde siempre **SCALEXTRIC.** Ahora presenta sus nuevos modelos de coches que permiten emular las emociones propias de un piloto de Fórmula 1, rallies o raids a través del desierto.

La tecnología empleada en los recién estrenados automóviles es muy similar a la de los coches reales: dota a los GT de tracción a las cuatro ruedas y a los todo terreno de suspensión independiente y 4x4. Con estos modelos es posible experimentar nuevas sensaciones en las pistas del circuito de **SCALEXTRIC**, como derrapes controlados, adelantamientos fulgurantes, saltos, así como realizar las clásicas competiciones de habilidad y potencia de las carreras automovilísticas.





Guerreros contra la basura

Provienen de un lejano planeta llamado Mugre, del que fueron expulsados por el profesor Garboff. Son las criaturas de la suciedad, los guerreros de la basura, unos seres bondadosos y malvados a la vez que luchan por un mundo más limpio, al que se oponen los Desechos, una raza que lleva a cabo actos de terrorismo tóxico en la tierra, el agua y el aire.

Esta es la aventura que desarrollan las figuras coleccionables de guerreros que, en número de 36, se presentan en bolsas que se disuelven al contacto con el agua y están fabricadas con materiales no tóxicos. Monstruos, robots y criaturas extraterrestres son algunos de los compañeros de juegos que invitan a recrear un mundo de fantasía.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas

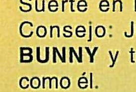


ARIES
Periodo excelente para las cuestiones relacionadas con el amor. Salud inmejorable. El Sol seguirá aportándote todas esas energías que necesitas. Ten cuidado con los robos durante todo el mes.
Consejo: El **GOODY** te mostrará las artes de los ladrones.

CANCER
La suerte te acompañará en todos tus proyectos como va sucediendo a lo largo del año. No seas tan egoísta, si das más te irán las cosas mucho mejor. Cuida tu alimentación.
Consejo: Llegarás al final del **ELVIRA II** si te lo propones.



LIBRA
Inseguridades infundadas sobre tu aspecto físico. Riesgo de torceduras leves a causa de la rapidez con que quieres hacerlo todo. Suerte en los juegos de azar.
Consejo: Juega con el **BUGS BUNNY** y tendrás tanta suerte como él.





CAPRICORNIO
El ejercicio físico será vital para ti durante este periodo, tu sistema circulatorio lo agradecerá. Procura estar rodeado de gente agradable para evitar una pequeña depresión.
Consejo: El **OLYMPIC GAMES 92** te mantendrá activo.



TAURO
A pesar de la fuerza que posee este signo, los cambios de Luna afectan mucho a tu sistema nervioso. Estos días, las reuniones y fiestas abundarán, pero cuídate de los falsos amigos.
Consejo: El **PUSH-OVER** te relajará.



LEO
Te quedarás sorprendido del apoyo prestado por los amigos, lo que incrementará tu optimismo. El amor llegará pronto a tu vida. Cuidado con los dulces, posible dolor de muelas.
Consejo: Con el **F-16** podrás volar con tu imaginación.

ESCORPIO
Conocerás a una persona que te brindará la posibilidad de vivir un romance con mucho futuro si sales más de ti mismo y le das menos vueltas a las cosas. Buen momento para salir de compras.
Consejo: Adquiere esa consola que tanto deseas.



ACUARIO
Vives un momento importante tanto en el terreno sentimental como en el laboral. Se producirán esos cambios que tanto llevas esperando. Los astros protegerán tu economía sobre todo.
Consejo: Decídete con el **SPACE ACE**.



GEMINIS
La amistad es para ti un aspecto fundamental, pero una de las personalidades que posees la descuida en numerosas ocasiones. En cuanto al trabajo, conseguirás todo lo que te propongas.
Consejo: Practica con el **SARGON V**.



VIRGO
Tienes que tener mucho mas tacto al tratar con la gente. Hablas demasiado y ese es tu gran fallo. Gozarás de una salud excelente. Disfruta del dinero, que tú, virgo, sábes como gastarlo.
Consejo: **GRAHAN´S TAYLOR** te permitirá fichar a los mejores.



SAGITARIO
Te surgirán buenas oportunidades para viajar, no las desaproveches. Cuida la espalda, posibles dolores y molestias. Debes analizar el comportamiento de las personas antes de juzgarlas.
Consejo: Viaja, aunque sea con el **COLON**.



PISCIS
Agosto será tu mes de la suerte si sabes arriesgarte, cosa que muy pocas veces has hecho. Tu sistema respiratorio estará mas delicado que nunca durante estos días. Cuídate.
Consejo: **ASTERIX** puede ser la solución para tus ratos de ocio.

TRIVIAL


GN ¿Qué carretera radial española tiene más kilómetros de peaje?

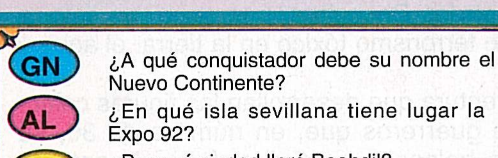

AL ¿En qué ciudad tocaban los Reyes del mambo canciones de amor?

H ¿Cuál fue el primer país que revocó el Tratado de Maastrich?


D ¿Para qué final de Barcelona 92 se clasificó Carl Lewis?


E ¿Qué otro hombre compartió un destino junto a Paul Newman?


J ¿En qué monumento lucha el protagonista de **SHADOW WARRIORS**?


GN ¿A qué conquistador debe su nombre el Nuevo Continente?

AL ¿En qué isla sevillana tiene lugar la Expo 92?

H ¿Por qué ciudad lloró Boabdil?


D ¿Quién es el mayor accionista del Club Atlético Osasuna?


E ¿Qué personaje televisivo nunca pierde?

J ¿A qué consola no le puedes sacar los colores?

Soluciones a las preguntas del número anterior





DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen a la izquierda de esta página y meterlas en un sobre indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.

ESTA SUSCRIPCION TE SACA TARJETA

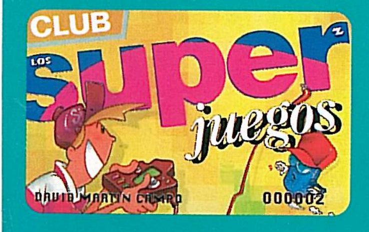
**SUSCRIBETE A LA REVISTA MAS SUPER EN VIDEOJUEGOS
Y HAZTE CON LA TARJETA MAS SUPER.**



Cada mes, cómodamente. Recibe la revista en tu casa.

¡Un buen regalo fin de curso!

Suscríbete ahora a tu revista Super Juegos y recíbela en tu propia casa sin mover un dedo. ¡Y alucina!: Sólo por suscribirte te regalamos uno de estos obsequios:



Una tarjeta de socio del club Super Juegos

Una camiseta Super Juegos





SUPER JUEGOS TE PASA REVISTA EN CASA.

¿A QUÉ ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA CON TUS DATOS Y SUPER JUEGOS PASARA REVISTA POR TU CASA

LUCES, CAMARA Y... ¡ACCION!.

Con la consola NES™ de NINTENDO, tú eres el protagonista.
Vive el riesgo y la acción de las películas más emocionantes.
Conviértete en Batman o en el héroe de Top Gun.
Rescata a tus amigos los Goonies, y consigue controlar la locura de los Gremlins.
Elige entre las más de cien aventuras que te ofrece NINTENDO, y móntatelo de película.





